KM

GENNAIO

GUN ACTION
Shirow Masamune

KAPPA MAGAZINE 150 Mensile DICEMBRE 2004 € 6,00 PER UN PUBBLICO MATURO

Esclusiva mondiale!
MANMACHINE XXX

EXAXXION • POTËMKIN • MOKKE • KUDANSHI

OH, MIA DEA! • NARUTARU • OTAKU CLUB • MOON LOST

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIII
NUMERO 150 - DICEMBRE 2004
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Direttore responsabile: Sergio Cavallerin
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Silvia Galliani, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Rossella Carbotti, Edith Gallon, Marco Felicioni, Mimmo Giannone
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo-Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico
Kappa S.r.l.
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, il Kappa, Mario A. Rumor
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel. (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni,
Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della coraggiosa capitana **Dyane Claudel** e del geniale scienziato **Frost**, ma i buchi neri artificiali divorano anche la Luna. I frammenti del satellite colpiscono la Terra, provocando un cataclisma che in quindici anni la modifica per sempre. **Starion**, pilota della NASA, raggiunge **Judith Claudel**, figlia di Dyane, e il direttore **Patrick Ciel** presso l'Agenzia Spaziale Europea, dove viene illustrata al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al nuovo dispositivo **Jupitron**. Alla spedizione si unisce anche il redivivo Frost ma, giunti a destinazione, gli astronauti scoprono che sotto la crosta ghiacciata del satellite è presente un intero ecosistema, che sarà distrutto dall'operazione in corso. L'equipaggio arabo di una delle navi spaziali, pur di consentire il ritorno del simbolo della loro fede in orbita intorno alla Terra, si sacrifica come anni prima fece la madre di Judith, ma non è sufficiente: l'aumento esponenziale di gravità attira la nave spaziale dei superstiti verso Europa...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia...

KUDANSHI - All'interno di **Parabellum**, un *board game* in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro tra **Clan Bianco** e **Clan Nero**. Il misterioso **Joel**, un 'profeta' **Kudan**, interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo ma, braccato di nascosto da **Dow**, viene catturato dal fratello minore **Gin** con la collaborazione dell'ignara **Wufu**, la quale scopre che i due fratelli rifuggono contatti personali con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di **Cacciatori** chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il **Kudabe**, di perseguire il suo compito: ma il **Devastatore** a cui si trova di fronte, capace di infettare l'intero *board*, pare un osso davvero duro. Qualcosa di grosso sta per capitare a Parabellum, e le fazioni in campo sembrano essere ben più di due, mentre cacciatori di taglie iniziano a giungere in città per catturare Dow, dietro ordine del suo stesso Clan Bianco...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un club scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico neo-presidente **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli otaku, si trova addirittura a dover partecipare alle attività di *cosplay*, mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo. Irritata da tutte queste situazioni, Saki decide di fare un repulisti nella sede del circolo... e rischia di dar fuoco alla scuola!

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo, senza rendersi conto che il destino dei 'cattivi' di allora era già stato calcolato fin dall'inizio dagli stessi che avevano creato gli 'eroi'. Gli assi nella manica dei vecchi nostalgici sono comunque le gemelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per diventare **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** – di proprietà del Comune di Tokyo, gestito dal **Direttore Amanue** – trasforma invece l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** (in **Toranger Black**) e la piccola **Momoka** (**Toranger Pink**). Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising. Il Municipio di Tokyo costringe Takeshi Nanjo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra, mentre la governatrice di Tokyo, **Tamao Inohara**, si occupa di rigenerarne il capo per dare il via a una vasta operazione commerciale. Nel frattempo si scopre che il prof. **Miyauchi**, insegnante di musica, è in realtà una (pessima) spia del Direttore Amanue, nonché figlio del primo Toranger Blu, nonché fratello minore di Tamao Inohara, e nell'antiquato centro di controllo di Yashichi scopre che il satellite ha 'scelto' un nuovo Toranger...

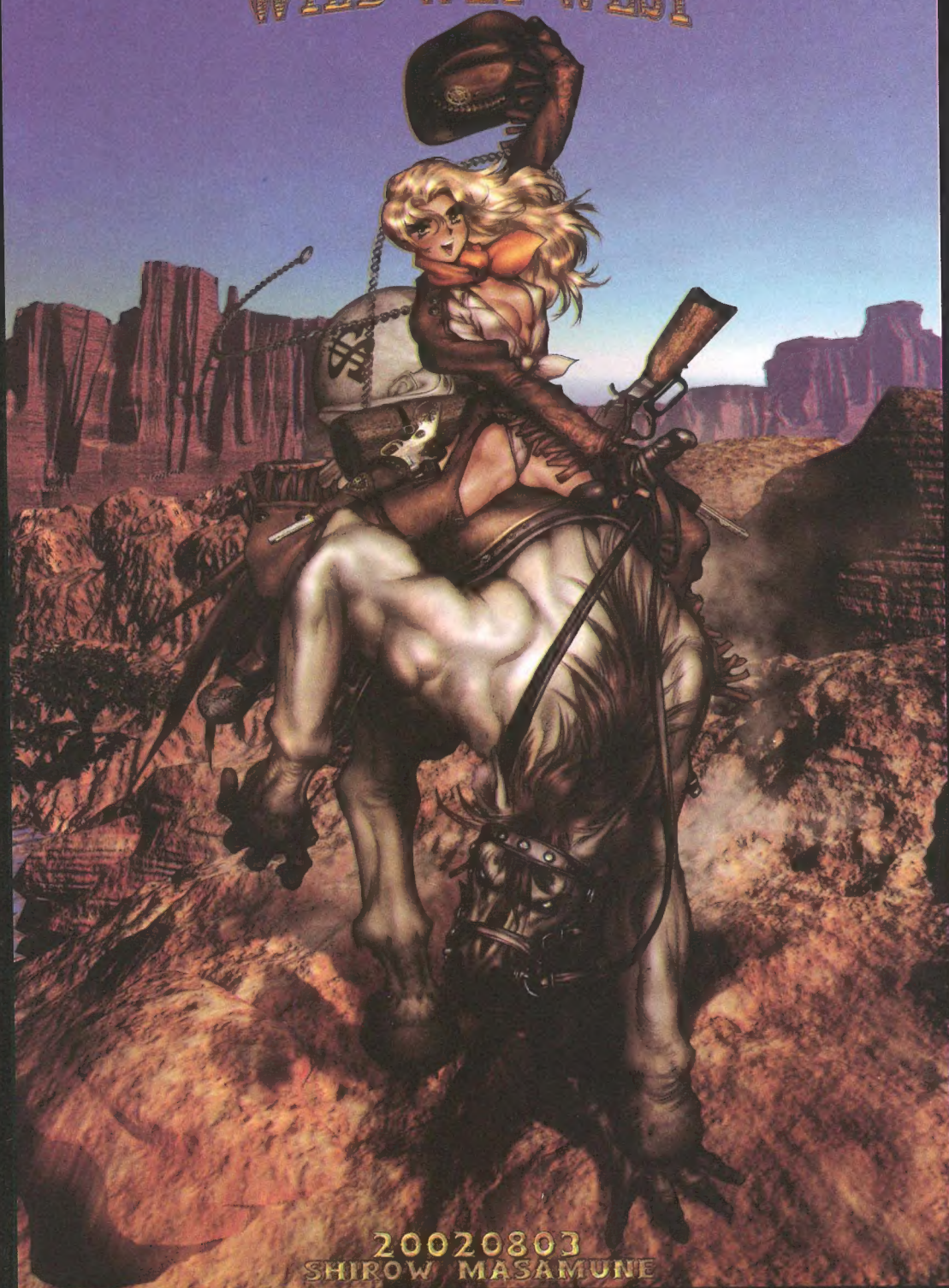
OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld), e ora anche da **Keima** e **Takano**, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte **Sheska**, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante aliena **Kimber Riffle** e lo studente giapponese **Takashi Murata**, vittime dell'odio razziale che ormai sconvolge la Terra. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri. Attraverso alcune indagini Riofard intuisce il gioco di Sheska, e invia la flotta sulla Terra senza sapere che ora il prof. Kano è in grado di prevederne le coordinate dell'arrivo. Una collega del 'prigioniero' fardiano penetra nella base, uccidendo **Ryoko**, incinta di tre mesi di Hosuke. Intanto, nello spazio, l'Exxaxxion affronta l'ammiraglia fardiana, e per impedirle di distruggere la Terra colpisce i proiettili da essa sparati, mentre entrambi vengono risucchiati in una distorsione spaziale. Ma i frammenti che raggiungeranno il nostro mondo sono comunque abbastanza grandi da causare sconvolgimenti planetari...

NARUTARU - Shiina Tamai trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro", e nella scuola di Shiina inizia ad apparire uno strano 'fantasma'...

20020805

In seguito alla pubblicazione del primo episodio di **Wild Wet West**, i lettori mi hanno inviato una serie di cartoline con commenti molto diversi fra loro, specie in merito alla realizzazione del sigaro. L'uomo cavallo e la pelle lucida, invece, sono stati più apprezzati di quanto potessi immaginare. L'anatomia dell'uomo cavallo è irreale, e posso farlo correre in questo modo solo perché si tratta di un disegno. Se avessi messo una distanza enorme tra la protagonista e l'inseguitore, i personaggi sarebbero risultati troppo piccoli, il che mi sarebbe dispiaciuto, perciò li ho disegnati piuttosto vicini.

Usare un fucile a questa distanza, però, non è proprio adeguato, anche perché la protagonista si trova già a tiro dell'inseguitore. C'è da supporre che abbia qualche intenzione particolare... Guardando questa illustrazione, a molte persone è venuto in mente il film "Pronti a morire", il western di Sam Raimi interpretato da Sharon Stone, Gene Hackman, Russell Crowe e Di Caprio. Personalmente, i western che mi sono rimasti più impressi sono quelli di produzione italiana (con Lee Van Cleef, Franco Nero, e altri... che nostalgia!), perché avevano tutti ricevuto una forte influenza dalle opere di Akira Kurosawa.

WILD WET WEST
20020803
SHIROW MASAMUNE

Vadiamo un po'... Forse qualche casa situata vicino al fiume è stata colpita da un'inondazione, e i nostri due eroi hanno trovato una vasca da bagno e dei pezzi di legno in mezzo a un terreno deserto... Quello del bagno all'aperto in due è uno degli stereotipi più usati nelle raffigurazioni erotiche, e in un'epoca come quella del Far West, in cui i raggi ultravioletti non erano devastanti come oggi, si poteva anche fare una cosa del genere senza problemi. Mi chiedo solo: possibile che questi due si portino *sempre* dietro una saponetta? Dato che stanno facendo il bagno in una piccola vasca, probabilmente non si vede con chiarezza, ma nell'illustrazione ci sono *due* uomini cavallo. Poveracci: anche in una situazione del genere, sono costretti a lavorare manovrati dalle redini che lei tiene saldamente... Sempre meglio che ricevere qualche frustata, certo. I dettagli degli attrezzi non sono molto precisi, ma vi prego di chiudere un occhio, perché – come avrete capito – il progetto "Gun Action" guarda in tutta un'altra direzione. L'effetto del fango sulla terra l'ho ricavato da una foto che scattai più di vent'anni fa, sperando di poterla un giorno utilizzare. La scenografia è venuta fuori più o meno come la volevo (sono soddisfatto di come mi è riuscita l'acqua insaponata rovesciata a terra), ma è un peccato che i muscoli degli uomini cavallo e il paesaggio nello sfondo siano quasi del tutto coperti. Nota di demerito alla protagonista: ha posato il fucile a rovescio...

Le quattro tavole che appaiono in questa pagina sono quelle dell'edizione internazionale ufficiale di **Manmachine Interface (Standard Version)**, pubblicata in Italia nel novembre 2004 nella collana **Storie di Kappa**. In questa sede sono riprodotte per offrire un'immediata possibilità di confronto.

Questo capitolo di **Hyakkisho** s'intitola "La Sposa dell'Acqua". L'illustrazione raffigura un demone cefalopode fosforescente di grandi dimensioni, posseduto dalla divinità di Yoto (che significa 'spada notturna'). Fuori dall'inquadratura c'è un sacrificio in corso, mentre al centro abbiamo Shion, che in "Leggende segrete" è una guardia infernale inviata dall'aldilà per dare la caccia a Yoto. Il vero nome di Shion ('colei che veste in viola') è un altro, ma essendo legato alla sua anima, non viene rivelato. In "Leggende di gesta eroiche" è la discendente di una razza diversa dai comuni umani e, benché appaia come tale, è temuta come demone e non appare mai seminuda come invece l'ho rappresentata io.

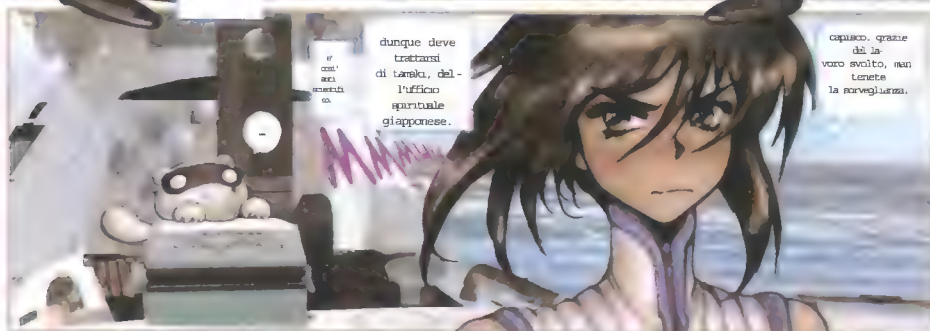
Mizuchi (detto anche 'mitsuchi') è considerato uno spirito dell'acqua, ed è una sorta di enorme verme. Appartiene a una specie vicina a quella delle lamprede senza denti della Cina, e ha la tendenza ad avvinghiarsi alle creature di dimensioni umane (o poco più) che hanno la malaugurata idea di avvicinarsi ai corsi d'acqua in cui vive, per poi deporre le uova nelle sue cavità. Immagino che anche la bestia di cui si narra in "La Sposa del Serpente", facente parte di "Konjaku Monogatari" (Storie di ieri e di oggi), faccia parte di questa specie, dato che è impossibile che un serpente si accoppi con una donna umana... A meno che non si consideri quel racconto come un'allegoria riferita ai provvedimenti medici che si usavano anticamente dopo i casi di stupro.

Shion risale un fiume fino al bacino di una cascata con l'intento di purificarsi, e incontra dei mizuchi allevati da una misteriosa organizzazione nei recessi della montagna per soddisfare le esigenze dei nobili dell'epoca, i quali amavano farne uso. Dopo aver sconfitto il custode dell'allevamento, Shion viene aggredita da uno dei mizuchi pronti per essere venduti. A causa dell'effetto dell'afrodisiaco da esso secreto per controllare le prede (una sostanza al DELTA 9 - THC, una specie di canapa indiana), Shion si abbandona a esso perdendo completamente il controllo, senza riuscire a opporre alcuna resistenza. Ma, al tramonto, strisciando per terra riesce a raggiungere una capanna abbandonata, e così sfugge al pericolo (?!) usando il sale contenuto in un vaso. Un'arma da fuoco, specie un fucile a canna corta con carica ad acciarino, in queste circostanze non può essere usata che come oggetto contundente: suppongo che, a causa dell'umidità dovuta alla pioggia o alla nebbia che cala spesso in montagna, fosse molto difficile usare fucili di questo genere, in Giappone. Non ho disegnato né la carta oleata, né il cinturone per portarlo a tracolla, ma solo per semplificare la scena. Come dite? Sarebbe stato meglio disegnare un cordoncino collegato al caricatore per prevenirne la perdita? Ma chi se ne importa di un particolare del genere, in questo tipo di illustrazioni?!

L'illustrazione raffigura i guardiani demoniaci infernali accorsi in aiuto di Shion per via del patto stretto con lei. Ma, dato che Shion è completamente succube del mizuchi e del suo fluido afrodisiaco, non è in grado di impartire loro alcun ordine, sicché, non potendo intervenire, i demoni sono costretti a restare in attesa a guardare impotenti, seduti in cerchio. Uno di essi, probabilmente il capo, aspetta che la ragazza riprenda il controllo e le indica la capanna abbandonata.

士郎
正宗
20020531
0601

Il vecchio demone, fuggito dal mondo degli umani e pieno di rancore, divenne la divinità Yoto, un essere mostruoso dalle innumerevoli zampe. Mentre questi tenta di penetrare la sua preda, Shion cerca di cogliere il momento opportuno per spararagli con una pistola.

L'acqua accumulatasi sul fondo della nave è chiamata *aka*, ovvero 'acqua di sentina'; questo termine è usato anche per la sporcizia residua in una vasca dopo che qualcuno ci ha fatto il bagno. Esiste un tipo di spirito spettrale che fa affondare le navi aumentando il livello dell'acqua di sentina, ma ne esiste un altro che fa invece l'opposto, e salva le imbarcazioni aspirandola: è l'akaname. Inoltre, in linguaggio volgare, spesso termini come 'nave' o 'acqua di sentina' vengono legati agli organi sessuali femminili. Nelle specie animali in cui la femmina si accoppia con più maschi, questi ultimi procedono all'atto sessuale solo dopo aver eliminato gli spermatozoi 'sconosciuti': una pratica molto simile a quella dell'akaname, insomma.
Giudicando dalle dimensioni dell'essere raffigurato, sembra trattarsi di un demone marino, ma forse è risalito lungo il fiume per il periodo degli accoppiamenti. Nell'opera originale, gli abitanti del villaggio chiamano questo mollusco *yamataorochi* (grande serpente tentacolato), e se si trattasse di una semplice specie estinta, che non ha lasciato alcuna traccia, farebbe solo affondare le navi. Ma in "Leggende segrete" questo essere è dotato del tipico carattere da demone che si accoppia anche con le donne umane: può darsi che sia semplicemente un individuo escluso dal branco, o una sorta di... maniaco. Un uomo pesce di mia conoscenza mi ha riferito che gli piacciono i pupazzetti raffiguranti i personaggi dei cartoni animati... Be', niente di strano: anche nei film dell'orrore classici, di solito, gli uomini pesce amano le belle donne umane. Ma può anche darsi che l'ombra della barca sovrapposta a quella della sua occupante ricordi al mostro l'organo sessuale delle femmine della sua stessa specie. Se così fosse, la domanda sorge spontanea: ma quanto potrebbe essere grande una creatura del genere?!

Prima versione della tavola numero 8, apparsa finora in Giappone solo sull'edizione di lusso **Manmachine Interface (Short Cut Version)**. Le differenze più evidenti si trovano nelle ultime due vignette della tavola, in cui appaiono le 'tute robotiche' dall'aspetto femminile, successivamente rimpiazzate dai loro occupanti.

Le premesse di questo capitolo sono vaghe: l'arma trasportata da Cyril Brooklyn su Marte proviene da un altro pianeta o è stata prodotta lì? La nostra eroina, in una 'bella' giornata con poca sabbia rossa nell'aria e quindi con un cielo non costantemente grigio-viola, si fa coraggio, indossa una minigonna inguinale ed esce.

Chi può dire se queste ispettrici stiano facendo meticolosamente il loro dovere, o se si stiano semplicemente divertendo? La perquisizione corporale dovrebbe impedire il contrabbando in generale, e questo sistema potrebbe essere usato al fine di farle espellere qualche contenitore trasportato di nascosto alla sede centrale. Ho intitolato questo episodio "Sala ispezioni". In ogni caso, sembra che le ispettrici abbiano intenzione di godere comunque della loro operazione, impiegandoci tempo in abbondanza. D'altra parte, Cyril non sembra voler opporre resistenza. L'attrezzo usato per estrarre eventuali oggetti, ben più lungo del necessario, esprime in toto la natura di questa sala.

GALHOUND
SHIROW MASAMUNE
INSPECTION
002
OUCH

20021022
B&S
POLICE
SHIROW MASAMUNE
GALHOUND

Il titolo **Galhound** l'ho scelto perché suonava bene, ma il contenuto sta iniziando ad adeguarsi... Mi dispiace per coloro che detestano questo genere di illustrazioni, ma vorrei che le accettassero considerandole una delle sfaccettature di Shirow Masamune. Certo, potrei creare altre vignette di collegamento, per dare la parvenza di un racconto vero e proprio, ma in realtà non c'è una storia nel vero senso del termine. Vorrei mandare avanti questa serie dando la massima visibilità a ogni scena, ma raccogliendo solo i singoli momenti della vicenda centrale, quella che m'interessa illustrare. Alcune vignette vanno considerate come idee per qualche lavoro d'illustrazione, mentre altre sono prove di personaggi previsti per le illustrazioni di qualche romanzo, rimaste poi inutilizzate. Dato che nei lavori in programma nei prossimi quattro o cinque anni non sono previste scene del genere, voglio presentarvi alcune delle bozze immagazzinate approfittando proprio di questa occasione. Queste illustrazioni possono essere ammirate anche singolarmente, perciò vi chiedo di accettare questa mia scelta. In questo secondo capitolo di **Galhound** ho raccolto le illustrazioni più ricche di fattori luccicanti e riflettenti - difficili da disegnare in bianco e nero - selezionando come elemento comune a tutte il fondoschiena in bella mostra. Quelle che non hanno alcun punto di contatto con illustrazioni qui presentate (e quelle con i personaggi *seduti*...) ve le mostrerò in un'altra occasione. Credo che alcuni di voi sappiano già bene che non ho mai disegnato armi da fuoco in acciaio inossidabile. Questo perché, tra le storie da me create, non ho mai avuto la necessità di mettere troppo in risalto oggetti di questo genere, e non perché io non abbia mai trovato quello che faceva per me. Ritengo che un mondo privo di armi da fuoco sia il migliore dei mondi possibili, ma questo non ha niente a che vedere con la mia scelta di disegnarle o meno.

Tavola apparsa finora in Giappone solo sull'edizione di lusso **Manmachine Interface (Short Cut Version)**. Sarebbe consecutiva alla tavola numero 8, ma nell'edizione definitiva è stata sostituita da una completamente diversa.

WILD WET WEST
20020908

FIRST MILKING HARD
forma solo in seguito alla gravidanza, ma nel mondo della fantasia tutto
è possibile. C'è poi da dire che questa è una cowgirl (che, tradotta alla lettera, senza passare attra-
verso il vero significato della parola, significa "ragazza mucca") per cui probabilmente l'associazio-
ne che ne deriva è quasi obbligata. Ma sarà adeguata? Mentre la disegnavo, mi sono
venuti in mente i tre aspetti di una donna, così come vengono descritti nella mitologia dell'Europa
Meridionale: figlia, moglie e madre. Può darsi che il metodo più semplice per rappresentare questi
tre aspetti nello stesso momento sia questo tipo di illustrazione, completamente innaturale. Non
credo che illustrazioni di questo genere, pubblicate solitamente sulle fanzine erotiche, abbiano un
significato profondo (ma forse ce l'hanno per chi si diletta di psicanalisi), comunque imma
nei tempi antichi questo genere di disegni avesse
un significato religioso per augurare al prossimo una folta prole e nutrimento in abbondanza. Sia
chiaro che non ho intenzione di nascondermi dietro un dito, ho chiaramente rea-
lizzato queste illustrazioni con tutt'altra mira, e credo che non ci siano dubbi in materia.
A proposito di dubbi, secondo voi
lo sfondo è troppo sfocato?
20020909
20020910

WILD WET WEST
20010924
SHIROW MASAMUNE

Nei vecchi film western a volte si vedono dei cespugli rotolanti spostati dal vento. Credevo che fossero creati dagli scenografi per rappresentare i rifiuti di un villaggio abbandonato, o comunque per trasmettere un'atmosfera di decadenza. E invece si tratta di cespugli realmente esistenti, e il movimento è una delle loro caratteristiche principali.
All'inizio avevo intenzione di disegnarli, ma poi ci ho rinunciato, temendo che di fronte a questi strani elementi, gli uomini cavallo passassero inosservati. Da sempre, fin dall'antichità e in tutte le culture, vengono raffigurati esseri metà uomo e metà bestia. Non c'è molta differenza in quello che può immaginare la mente umana, in qualsiasi epoca. Questo perché di fronte alla meraviglia della natura gli umani sono completamente impotenti. La natura è grande. Comunque capisco bene che questo non è un commento adatto a essere accostato a una ragazza nuda con la pelle umida che si contorce.

Prima versione della tavola numero 48, apparsa finora in Giappone solo sull'edizione di lusso **Manmachine Interface (Short Cut Version)**. La scena 'hard' è stata successivamente sostituita con una priva di riferimenti sessuali (inclusa l'immagine nello schermo); la vignetta al centro è stata ribaltata a specchio e divisa in due parti (a cui se ne è aggiunta una terza); il viso della protagonista, in alto a sinistra, è diverso.

百鬼抄
20021005

A Shion è stato ordinato dal Giudice della Terra dei Morti di inseguire la divinità di Yoto. Per ottenere l'aiuto di tutti i guardiani infernali, sulla sua epidermide vengono trascritti ottantamila caratteri che riportano formule magiche: lo stesso viene fatto al suo interno.

Esiste un ponte sul quale la gente non passa perché si dice che la sventura si abbatta su coloro che lo fanno, prima ancora di finire di attraversarlo. Shion tenta la sorte indossando un'armatura di maglie di ferro in groppa a una cavalcatura demoniaca, ma verso la metà del ponte una donna le afferra un orlo del mantello. La donna rivela la sua natura demoniaca e la insegue emettendo un grido inumano.

200207

La divinita di Yoto viene rispedita all'aldila, e cosi neanche l'essere che la ospitava puo vivere piu a lungo. Ma lasciandolo a piede libero il rischio è che possa commettere qualche efferato delitto, perciò Shion decide di spedirlo all'altro mondo con una pistola. L'amuleto rosso serve per impedire la ritirata alla divinita di Yoto.
Mentre disegnavo questo capitolo, mi sono tornati in mente alcuni film e alcuni videogiochi. Tra i film, "Makai Tensho" ("Reincarnazione nel mondo demoniaco") e "I racconti del cuscino" di Peter Greenaway. Tra i videogiochi *hentai* che spopolavano nei primi anni di diffusione del PC, ce n'era uno che raffigurava delle fate con l'amuleto sulla parte intima... Per quanto riguarda l'illustrazione in generale, ho cercato di darle un ritmo con un ripetuto uso della svastica solare e dei cerchi, come struttura di base. Ma dato che *una certa parte* del corpo della protagonista attira molto l'attenzione, immagino che non si percepisca molto la velocità nei movimenti. È veramente difficile realizzare questo tipo di illustrazioni.

Prima versione della tavola numero 49, apparsa finora in Giappone solo sull'edizione di lusso **Manmachine Interface (Short Cut Version)**. Anche in questo caso, successivamente è stato eliminato ogni riferimento sessuale, tanto che le uniche parti rimaste invariate sono la prima vignetta in alto e il primo piano della protagonista.

Prima versione della tavola numero 55, apparsa finora in Giappone solo sull'edizione di lusso **Manmachine Interface (Short Cut Version)**. Nella versione definitiva, nella vignetta in basso la protagonista non sta atterrando dopo il balzo, ma sta già correndo. Allo stesso modo, la 'pin up' sul lato sinistro è stata sostituita con una nuova versione dell'atterraggio, questa volta di fronte invece che di spalle.

sommario

...E SON CENTOCINQUANTA!

Chi l'avrebbe mai detto?

Qualche mese fa eravamo lì a barricarci dentro la nostra Nave Ammiraglia per resistere stoicamente al burrascoso mare dell'editoria italiana, mentre oggi eccoci approdare nientemeno che all'Isola Numero Centocinquanta, con le nubi che paiono diradarsi all'orizzonte. E allora si festeggia, gente, perché siamo veramente felici.

Felici che nell'ultimo periodo qualche centinaio di nuovi lettori si siano accorti di **Kappa Magazine** e ci abbiano raggiunto in libreria.

Felici che l'apprezzamento per il nuovo corso 'adulto' (anche se non 'per adulti' - nonostante questo numero in particolare) piaccia a chi segue fumetto in generale, e non solo fumetto giapponese.

Felici perché finalmente la formula 'miniserie e storie autoconclusive' ha preso il via (e nel corso del 2005 si consoliderà definitivamente).

Felici perché siete ancora con noi, e quindi possiamo permetterci/vi il lusso di ben 32 pagine a colori (cosa mai accaduta, su **Kappa Magazine**: il massimo sono state 16!) e di un evento speciale che ha dell'incredibile.

Eravamo rimasti tutti un po' con l'amaro in bocca perché l'edizione ufficiale di **Manmachine Interface** di Masamune Shirow era stata leggermente modificata dall'autore, sia rispetto alla prima edizione su rivista, sia rispetto alla seconda edizione di lusso 'for fans only' che pochi fortunati giapponesi hanno potuto acquistare in patria. Sarebbe stato bello pubblicare nel volume uscito in Italia a novembre scorso *tutto* quello che concerneva questo incredibile racconto philosophic-punk (ormai il *cyber* è stato superato), ma proprio non era possibile: l'edizione ufficiale, quella che avete letto, è l'unica a poter essere licenziata nei paesi al di fuori del Giappone.

Almeno fino a oggi.

Complice la momentanea indisponibilità di **Gundam Historica** (leggete il box in verde scuro in basso a sinistra), abbiamo potuto ottenere come 'evento speciale' per festeggiare questo numero di **Kappa Magazine** ciò che finora è stato impossibile avere: le tavole di **Manmachine Interface** così com'erano prima delle modifiche strutturali e mai pubblicate nell'edizione ufficiale. E, al di fuori dei confini del Paese del Sol Levante, siamo *gli unici al mondo* ad avere qualcosa del genere.

Ad allietare maggiormente le vostre pupille (e chiediamo scusa agli animi più sensibili per via delle immagini più 'hard') abbiamo inoltre questo mese una raccolta di ben cinque 'episodi' della serie **Gun Action**, sempre di Masamune Shirow, di cui mesi addietro vi offrimmo qualche piccolo assaggio, anche se un po' meno 'pepato': tornano quindi la bionda cowgirl di **Wild Wet West**, la sensuale ninja di **Hyakkisho** e la diligente armaiola di **Galhound**, accompagnate dai commenti e dalle fantasie del loro autore, che ci racconta inoltre come realizza illustrazioni tanto appetitose.

E non è tutto.

Come promesso, anche gli articoli e le rubriche stanno tornando a far capolino sempre più di frequente. Questo mese, per esempio, vi presentiamo un'interessante intervista a **Maki Terashima** della **Production I.G**, una delle case di produzione d'animazione che ha raggiunto la popolarità negli ultimi anni dando origine a una sequela di lungometraggi, cortometraggi, serie e collaborazioni speciali che sono già divenute oggetto di culto, e non solo nel fandom nipponico.

Inutile restare qui a parlare ancora a lungo di quello che vi aspetta nelle prossime pagine. Godetevelo: ve lo siete meritato.

Appuntamento a pagina 169 e 170 con la rubrica della posta. A proposito, dopo l'editoriale che il Kappa ha scritto il mese scorso, ora ci vergognamo un po' a firmarci ancora 'Kappa boys', visto che ha voluto mettere l'accento sulla nostra presunta veneranda età, esagerando brutalmente. Sia chiaro: non abbiamo *ancora* 'vent'anni per gamba'! Comunque sia... e adesso come dovremmo firmarci?! **Kappa (boys?)**

«Invecchiare è ancora il solo mezzo che si sia trovato per vivere a lungo.» Saint-Beuve

ALLA SCOPERTA DI
PRODUCTION I.G

di Mario A. Rumor

Non c'è appassionato che non conosca i film d'animazione di Mamoru Oshii: autentici capolavori dietro i quali non si nasconde soltanto un genio degli *anime* (ormai riconosciuto internazionalmente), ma anche una delle fucine più agguerrite del cinema animato di qualità. Sempre più concorrenziale, Production I.G è diventato in breve tempo uno studio di serie A, alla stregua di entità come lo Studio Ghibli, la Gainax o la Madhouse. Una parte del merito torna subito nelle mani di Oshii e in particolare del suo **Ghost in the Shell** (1995), il film che ha rivoluzionato in Occidente l'interesse per l'animazione giapponese. Production I.G non è mai stata a guardare e si è rimboccata le maniche cimentandosi in nuovi progetti, pur mandando a memoria l'amarezza di pesanti flop come **Patlabor the movie 2** (1993) o i disagi sofferti a inizio carriera, quando erano in pochi a concederle fiducia. Soprattutto, lo studio fondato dal giovane Mitsuhisa Ishikawa ha proseguito nel suo percorso 'iperattivo' scegliendo di operare nel campo della televisione, degli OAV, del cinema e dei videogame. Con la benedizione dello stesso Oshii, Production I.G è anche uno dei pochi studi a puntare tanto sui giovani talenti, e i successi parlano chiaro: giovane è Hiroyuki Okiura, regista di **JIN-ROH** (1998), uno dei film più acclamati degli ultimi tempi (oggi anche in Italia grazie a Yamato Video); giovane è Katsuya Terada, uno degli autori del sanguigno **Blood – The Last Vampire** (2000) e giovane è il plotone di animatori e registi che ha saputo trasformare il manga culto di Masamune Shirow, **Ghost in the Shell**, in una fortunata e popolarissima serie televisiva. Parliamo ovviamente di **Ghost in the Shell – Stand Alone Complex** (2002), ormai alla sua seconda stagione. Il 'colpo al cuore' più grande, però, è affare recente: **Ghost in the shell 2: Innocence** (2004), il *sequel* filosofico nuovamente diretto da Oshii, è approdato sulla croisette in concorso all'ultimo Festival di Cannes ed è stato acquistato dalla DreamWorks per la distribuzione nelle sale americane. In estate è uscito il curioso **Dead Leaves** (2004), film ideato da Hiroyuki Imaishi. Inoltre, per la prima volta nella storia dello studio, sarà trasmesso un loro special Tv ambientato in una *high school* giapponese, dal titolo provvisorio **Windy Tale**. Ad accompagnarci in questo viaggio a caccia dei segreti di Production I.G c'è Maki Terashima-Furuta, responsabile della filiale americana della società e protagonista di questa intervista esclusiva.

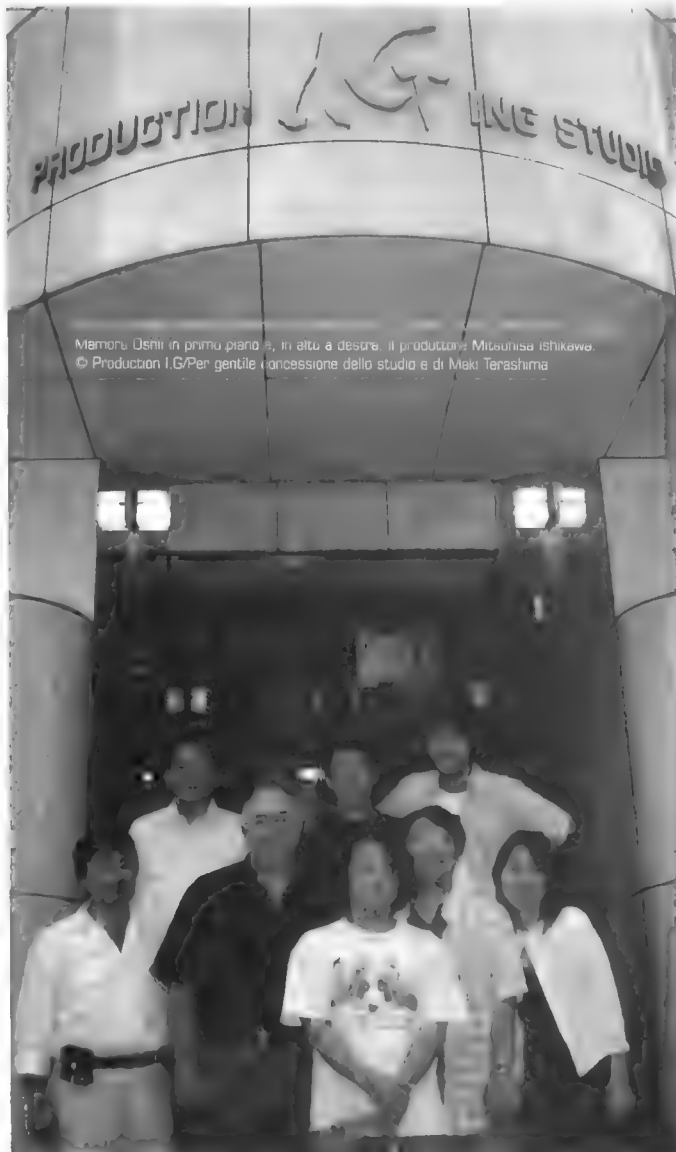
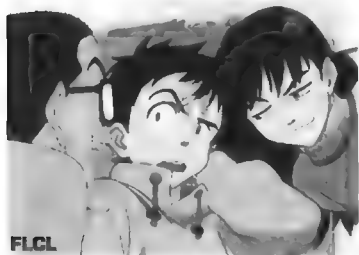
Ci siamo conosciuti nel 1999: cos'è cambiato nella tua vita da allora?

In realtà sono trascorsi più di cinque anni dall ultima volta che ci siamo parlati e sono avvenuti tanti cambiamenti. Grazie a **Love Hina** e **FLCL**, Production I.G (da qui in avanti I.G-USA) ha avviato il suo marchio nel Nord America e abbiamo iniziato a co-produrre diversi corti con grossi studios come Cartoon Network. Sono stata personalmente coinvolta nella produzione di **Kill Bill** come tramite tra il nostro quartier generale e Quentin Tarantino. Quindi, a partire dal 2000, abbiamo avviato la produzione del film **Ghost in the shell 2: Innocence** dove figuro come co-produttrice. Mi sono anche occupata di negoziare il contratto con DreamWorks e ho seguito la lavorazione degli effetti sonori presso la Skywalker Sound. Quindi ho accompagnato il film nei vari festival di settore, incluso l'ultimo Festival del cinema di Cannes. Ora, con il film che è stato favorevolmente accolto nelle sale, mi sto dedicando a nuovi progetti che includono la realizzazione di una serie televisiva e un cortometraggio.

Vuoi raccontare qualcosa di te ai nostri lettori?

Certo. Sono nata a Osaka, in quale anno non è vitale saperlo. A causa del lavoro di mio padre, impegnato in affari internazionali, con la famiglia ci siamo trasferiti a Teheran quando avevo appena sei anni. Una volta rientrati in Giappone, abbiamo

Mamoru Oshii in primo piano e, in alto a destra, il produttore Mitsuhisa Ishikawa.
© Production I.G/Per gentile concessione dello studio e di Maki Terashima

Foto per gentile concessione di Maki Terashima

abitato a Tokyo fino al momento in cui ci siamo di nuovo trasferiti, questa volta negli USA, a Houston (Texas). Ho vissuto lì dall'età di undici anni. In seguito ho frequentato la scuola media e quella superiore a Los Angeles, dove mi sono iscritta ai corsi di studi asiatici presso l'Università della California e mi sono laureata in Arte. Ritornata in Giappone, ho lavorato nel mondo dello spettacolo come interprete. Nel 1997, visto l'interesse del presidente di Production I.G a voler espandersi anche oltreoceano, ho fondato la sussidiaria americana.

Quando ti trasferisti negli Stati Uniti, ti trovasti a vivere da *gaijin* (straniera), vero?

Credimi sulla parola, ho vissuto i miei momenti più difficili cercando di adeguarmi alla nuova lingua e alla cultura quando arrivai qui a undici anni. Quando ci siamo trasferiti non spiccicavo altre parole in inglese che "hello", "thank you" e "sorry" in una città dove non c'erano molti connazionali. Ricordo solo tanti momenti duri e volevo disperatamente ritornare in Giappone e stare con i miei amici; in seguito ho compreso che quell'esperienza vissuta durante l'infanzia mi è davvero servita per crescere. Non ho buoni ricordi del mio primo anno negli States, ma la sofferenza che provai, il disagio e i tanti momenti difficili mi diedero la spinta per uscirne e studiare bene la lingua. A tal punto che presto divenni la migliore studentessa del corso, e vinsi pure diversi premi accademici.

Il colpo di fulmine per l'animazione giapponese avvenne in questo periodo?

Per essere onesti, non sono una grande appassionata di *anime*. Crescendo a tutti gli effetti negli Stati Uniti, dove non c'era animazione giapponese disponibile (ed è ancora così), conoscevo solo **Doraemon** e **Sazae-san** quando mi presentai alla Production I.G. Al momento del colloquio il presidente mi sottopose un sacco di domande di cui non conoscevo ovviamente la risposta. Ma quando alla fine venni assunta, solo la parola "affari" aveva un significato per me, sebbene oggi abbia capito che l'animazione giapponese è forse la sola industria che goda di una forte domanda da oltreoceano ed è economicamente una realtà di successo.

Ghost in the shell

Tu lavori per Production I.G USA. Ci parli della 'casa madre'?

La compagnia fu fondata nel 1987 da Mitsuhisa Ishikawa, che all'epoca aveva soltanto 28 anni; arrivava dalla Tatsunoko Production, dove aveva lavorato per sei anni in qualità di production manager. Poiché gli animatori non sono quasi mai pagati tanto quanto dovrebbero per il lavoro faticoso che svolgono e per i risultati straordinari che ottengono, Ishikawa pensò di dover fondare un nuovo 'ambiente' dove agli artisti fosse concesso grande rispetto e il giusto riconoscimento. Se gli artisti ancora percepiscano o meno bassi compensi è un problema ancora aperto, ma alla Production I.G si offre il massimo rispetto ai dipendenti. Ishikawa sentiva che, dando loro totale libertà e fiducia, avrebbe ottenuto in cambio il meglio da loro, e quindi la migliore qualità possibile nei prodotti.

Che tipo è Ishikawa?

Ghost in the shell

Innocence

Credo che sia un piccolo grande genio, dalla personalità forte e decisa. Mi piace e lo rispetto molto come persona e come professionista. Ma questo non significa che accetti qualunque cosa egli dica! Abbiamo spesso discussioni e conflitti a proposito dei numerosi progetti legati agli affari.

Chi sono le celebrità dell'animazione che sono cresciute e lavorano alla Production I.G?

Probabilmente il più famoso è Mamoru Oshii, che è anche il regista titolare dei nostri film ad alto budget. Oshii non solo si occupa di animazione, ma anche di film dal vivo, scrive romanzi e saggi, dirige eventi importanti come meglio può, ma quando torna a occuparsi di anime non vuole lavorare con nessun altro che non sia Production I.G. I giovani artisti dello studio lo riconoscono come il loro mentore e maestro. Lo studio lavora a stretto contatto anche con Hiroyuki Okiura, il regista di **JIN-ROH**, che ha di recente collaborato a **Innocence**; con Hiroyuki Kitakubo che ha diretto **Blood – The last vampire** (2000) e Kenji Kamiyama che ha diretto per noi **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**. E ancora: c'è Mitsuru Hongo (autore di **Crayon Shinchan**, **Outlaw Star**, **Sakura Wars**), Toshihiko Nishikubo, regista di **Video Girl Ai**, **Yarudora** e del nostro ultimo successo **Otogi Zushi**, Kazuto Nakazawa, il regista della parte animata di **Kill Bill**, senza dimenticare Atsushi Takeuchi (il mecha designer di tutti i film di Oshii) che mi segnalò alla Production I.G nel lontano 1997.

A quale scopo fondare la filiale americana?

Abbiamo costituito Production I.G nel 1997 come ufficio per le licenze e la vendita internazionali dei titoli d'animazione, non solo quelli da noi realizzati. Il primo prodotto che ho licenziato per l'estero è stato **Martian Successor Nadesico** per un canale via cavo dell'America Latina, seguito quasi subito da **Blue Seed**. Da allora ci siamo occupati anche del film di **Utena**, **Sakura Wars: The Movie**, **Love Hina**, **FLCL**, **Mao-chan**, **Stellvia**, **Fafner the Azul**, **Bottle Fairies**. Inoltre, anche da questa parte della società mi sono occupata di altre cose: **JIN-ROH Blood – The last vampire**, **Avalon**, **Kill Bill**, **Ghost in the shell 2: Innocence**, ho prodotto **IGPX** con Cartoon Network e **Divas 2004** con la VH-1.

Come ti regoli con le altre compagnie americane che si occupano di anime? Avete tentato qualche partnership?

Se ripenso al passato, quando ho iniziato con questa filiale, mi viene in mente ancora quanto fosse difficile proporre progetti assieme ad altri partner, dal momento che gli anime non erano così popolari e riconosciuti. Molti studios si arroccavano in un conservatorismo micidiale, piuttosto che decidere di esplorare le loro opportunità di lavorare con le società giapponesi. Ma ora che l'animazione giapponese sta ricevendo sempre più attenzioni, riceviamo tantissime offerte per co-produzioni e ci stiamo mobilitando per poter soddisfare ogni loro richiesta e interesse.

Ne sono convinto. Ma avete mai ricevuto critiche in tutto questo tempo? Situazioni in cui hai pensato di aver preso la decisione sbagliata?

Sì, tante volte. Se utilizzi i tuoi sbagli per migliorare te stesso, non dovresti ripetere lo stesso errore due volte. È umano commettere degli sbagli: mica siamo tutti perfetti.

Critiche a parte, ci vuoi illustrare il quadro generale di Production I.G?

Production I.G è una società di produzione che si è occupata di animazione e videogame. È anche la casa madre di altre quattro sussidiarie: Xebec (Tv e film), Bee Train (Tv e OAV), IG USA (licenze e marketing) e Kiki (sound and music). Allo stato attuale siamo in grado di poter produrre programmi per altre società su una base iniziale di 'lavoro su com-

missione', ma siamo una realtà produttiva capace di realizzare anche progetti personali.

Di quante persone è composta l'intera compagnia?
Allo stato attuale stipendiamo circa 450 persone tra impiegati a tempo pieno e part-time nell'intero gruppo Production I.G. Fino a due anni fa ero la sola a lavorare per Production I.G USA, ma con l'espansione degli affari abbiamo assunto un'altra persona. E credo che molto presto avremo nello staff anche un dipendente italiano che ci aiuti nel quartier generale in Giappone.

Ci vuoi spiegare meglio il tuo lavoro?
Se ti dovessi raccontare ogni cosa che combino qui alla Production I.G probabilmente dovrei scrivere un romanzo intero! Principalmente mi occupo di tutto ciò che deve essere fatto al di fuori del Giappone. Il che vuol dire: fare traduzioni (anche delle sceneggiature), svolgere incarichi da interprete, scrivere lettere commerciali, partecipare alle convention di animazione sparse per tutto il suolo americano (e ti assicuro che sono tante), introdurre gli ospiti dello studio, organizzare gli *screening* ai festival e presentare i nostri animatori più importanti, licenziare programmi che non ci appartengono, supervisionare i doppiaggi in lingua inglese e occuparsi della sottotitolazione, amministrare il capitale e i conti (compreso il conteggio del mio stipendio!), rispondere – quando se ne ha il tempo – ai fan e rispondere alle telefonate, partecipare alle riunioni di lavoro e pure a quelle di carattere più 'creativo', negoziare contratti, presenziare ai *market*, coordinare il gruppo dei traduttori (nuovo progetto andato in porto!)... e molto altro ancora. Cosa amo più di tutto? Probabilmente trovare il tempo per il mio grande hobby: l'equitazione.

Ci sono stati momenti difficili per te alla Production I.G?
Ho avuto i miei momenti belli e brutti, ma ultimamente ogni cosa che faccio per la società finisce per diventare esperienza utile, così non posso rinnegare anche i momenti di difficoltà, dal momento che sto imparando sempre nuove cose.

Ti piacerebbe svolgere incarichi più creativi, appunto, nel campo dell'animazione giapponese?
Sì, e penso che accadrà in futuro. L'animazione giapponese è grande, ma le storie sono spesso complicate (o troppo sofisticate) perché il pubblico straniero riesca a comprenderle bene e apprezzare. A volte Oshii ci dice che non è importante se un film non viene totalmente capito, io invece sono di parere opposto. Sono convinta che co-producendo un programma con un partner straniero e condividendo tante idee e culture attraverso un processo comunicativo, possiamo creare qualcosa che sia fruibile da tutti e non dal pubblico di un solo paese. Uno dei maggiori problemi dell'industria dell'animazione giapponese è quella di trovare un canale d'intesa con i produttori stranieri. Ed è quanto sento, e spero, di riuscire a fare con il mio aiuto.

Cosa ci racconti invece della tua vita, fuori dall'ambiente di lavoro?
Andare a cavallo è il mio passatempo preferito da anni. È quasi la mia vita! Saranno ormai tre anni che l'ho fatto diventare un appuntamento immancabile. Ero avvezza a cavalcare già da bambina, alla maniera occidentale. Ho iniziato anche a destreggiarmi alla maniera inglese, all'amazzone (con entrambe le gambe su un lato del cavallo, ndr) e mi sto impegnando a saltare gli ostacoli. Oltre a questo, faccio la volontaria in un ricovero per animali: abbiamo quasi 200 cani e gatti nella nostra struttura e mi ci reco almeno una volta a settimana. Ho adottato anche un cane di nome Dylan che nessuno voleva e l'ho portato a casa con me.

Qual è stata la tua reazione dopo l'11 settembre?

Maki con il suo adorato cane Dylan.
© Angela Koh/
Per gentile concessione di Maki [illegible]

Sono rimasta scioccata e depressa per un po'. Ho ricevuto la notizia di quel giorno da una telefonata dei miei genitori in Giappone. Era mattina presto in California, ma a Tokyo le notizie arrivavano prima. Guardare i bollettini delle news alla TV era quasi come assistere a un film ed ero scioccata perché quello che stavo guardando era tutto vero. Il mio cuore è sempre rimasto con quanti hanno sofferto in quella terribile tragedia.

Ti rendi conto che Oshii in Patlabor the movie 2 **aveva anticipato attacchi terroristici in grandi metropoli?**
Lo so. Qualcosa del genere lo aveva illustrato nel suo film, è vero, ma credo che dovresti parlarne direttamente con lui.

Tornando a noi, cos'è 'Production I.G Plus'?
Si tratta di una joint-venture tra la Production I.G e la Sony Music Visual Works che ha prodotto **Blood – The last vampire** e l'OAV **Kaidomaru**. In particolare abbiamo ricevuto tantissime richieste dei fan che ci chiedevano progetti che loro avrebbero voluto che noi realizzassimo. Purtroppo non siamo stati in grado di accontentarli perché già dovevamo sostenere tutte le proposte che ci arrivavano dai nostri animatori più giovani.
Qualcosa riguardo Ghost in the Shell: Innocence?
È un film veramente straordinario. Lo abbiamo presentato in concorso all'ultimo Festival di Cannes e mi auguro che possiate vederlo presto in Italia.
Cosa ci facevi nei titoli di coda del precedente film di Oshii, Avalon **(2001)?**
Sono rimasta coinvolta nella produzione 'sonora' del film. Qui negli States abbiamo uno studio di sviluppo del suono, di montaggio e pre-missaggio; ho aiutato lo staff giapponese mentre era impegnato a lavorare a Los Angeles. È stato molto divertente e sono orgogliosa dei risultati.
Ricevi offerte di collaborazione da giovani americani e aspiranti animatori?
Sì, praticamente ogni giorno. Vogliono tutti lavorare per Production I.G, ma vi garantisco che vivere e lavorare in Giappone non è così facile come possono pensare.
Qual è il titolo da voi prodotto che ami di più?
Probabilmente l'episodio pilota intitolato **Just kidding, Mr. Vampirian!**, della serie TV andata in onda su Fuji Tv con il titolo **Vampirians – The Veggie Vampires** (in Italia: **Vampiriani, Vampiri Vegetariani**) e che molti non conoscono davvero bene proprio in quanto episodio pilota. Ci sono numerose scene che risulterebbero di difficile messa in onda, ma molto divertenti. È davvero una sfortuna non aver potuto adoperare lo stesso livello di comicità e vederlo trasmesso in televisione fuori dal Giappone.

Una battuta finale per i nostri lettori?
Nel 2002 abbiamo festeggiato i quindici anni di attività di Production I. G. Da allora per noi si è aperto un nuovo inizio e vogliamo continuare a realizzare *anime* e migliorare i nostri prodotti. Credo che con la nuova serie televisiva che sto producendo si sia avviato un primo passo per autentiche collaborazioni e co-produzioni con l'estero: la storia è fantastica, il design superbo e spero che possa diventare il primo programma ad essere lanciato come un *franchise* internazionale. Sarei felice di poter incontrare i fan italiani alle convention o ai festival del cinema, ma per ora li saluto con un *ciao!*

BLOOD – THE LAST VAMPIRE
Ambientato in Giappone durante gli anni della Guerra in Vietnam, e più precisamente all'interno della base militare americana di Yokota, **Blood** è incentrato su una ragazza di nome Saya, tanto misteriosa quanto abile nel maneggiare la *katana* contro un gruppo di mostruosi vampiri. Inizialmente pensato come mini-serie di OAV, il progetto è stato ridotto a breve film di cinquanta minuti circa. Autore dello spettacolare design dei personaggi è il disegnatore e illustratore Katsuya Terada, apprezzatissimo negli USA, che ha pure pubblicato un libro dal titolo **Cover Girls**, straripante di ammic-

Jin Roh

canti bellezze femminili. Piccola curiosità: la voce della protagonista è stata prestata dall'attrice Yuki Kudoh, vista nel film **La neve cade sui cedri** (2000) accanto a Ethan Hawke.

Quali sono i pregi e i difetti di una *full-digital animation* come questa?

Il pregio è che si tratta per noi del primo progetto realizzato interamente in digitale. Difetti: troppo breve?

In effetti Blood **dura 48 minuti appena. Perché non ne avete fatto un film?**

Questo è il massimo che abbiamo potuto fare con il budget limitato che avevamo ottenuto e la disponibilità di tempo.

Quali sono stati i prodigi tecnici dell'anime?

Comporre e mescolare i disegni in 2D con il 3D è stato sicuramente l'aspetto più difficile, ma si è rivelato anche il lato tecnico più stimolante per andare avanti nella realizzazione.

I primi cinque minuti del film sono di devastante terrore. Merito di Kenji Kamiyama, qui al suo debutto come sceneggiatore.

Sì. Kamiyama ha lavorato in **JIN-ROH** come direttore delle animazioni. Ma in passato ha lavorato presso lo Studio Ghibli in **Kiki's Delivery Service** come autore dei fondali. Ha anche diretto per noi la divertente serie **Mini Pato**, parodia di **Patlabor**.

Chi sono gli altri membri dello staff?

L'intera fase concettuale è stata affidata ai giovani del "Team Oshii", anche se in seguito la sceneggiatura è passata nelle mani di Kamiyama. Il film è stato poi diretto da Hiroyuki Kitakubo con Oshii a ritagliarsi un ruolo da co-autore del progetto.

Cos'è il "Team Oshii"?

Mamoru Oshii ha iniziato a insegnare e a supervisionare i giovani artisti e animatori che sognano di dirigere i prossimi film della Production I.G, e il gruppo è stato battezzato col nome Team Oshii. Durante gli incontri vengono loro assegnati dei soggetti da sviluppare e scrivere: in pratica è così che la maggior parte dei nuovi film e progetti I.G nascono. **Blood** era uno di questi.

Mi incuriosisce l'ambientazione in una base americana durante la guerra in Vietnam.

Per dirla molto semplicemente, il regista voleva appassionare non solo il pubblico giapponese ma anche quello straniero. Quel particolare momento storico è stato scelto nella sua fase più difficile e attiva, quando il conflitto causò crisi atroci. Kitakubo ha voluto anche approfondire il tema delle persone che si ammazzano le une con le altre.

Adoro la scena all'interno del vagone nella metropolitana. C'è una scena in particolare che ami di Blood?

Non ho mai creduto che **Blood** fosse realmente un *anime* horror o che potesse spaventare il pubblico. Mi sono lasciata affascinare dalla storia, dalla perfezione tecnica delle animazioni, dalla musica di Yoshihiro Ike e dagli strepitosi effetti speciali.

Avete in mente un seguito?

Se ci arriveranno tante richieste e qualora trovassimo sponsor e finanziamenti, sono certa che ci sarà un **Blood 2**.

KAIDOMARU

Kaidomaru appartiene al gruppo dei Quattro Cavalieri, sotto il comando del generale Raiko Minamoto, per mantenere la pace nella città di Kyoto. Kaidomaru si veste e combatte da ragazzo, ma in realtà è una ragazza, per di più innamorata del suo comandante. È proprio questa passione segreta a scatenare l'ira e la gelosia della principessa Oni, un tempo amica d'infanzia della protagonista e ora desiderosa di sconvolgere la vita dei due amanti. Anche se ciò dovesse comportare la distruzione dell'intera città. Character designer di questo OAV che dura appena 43 minuti è Sho-u Tajima, noto in Italia per i manga **Brothers** e **MPD Psycho**. Dopo **Yamada-kun** di Isao Takahata, **Kaidomaru** è in assoluto il secondo lavoro d'animazione realizzato in full-digital animation

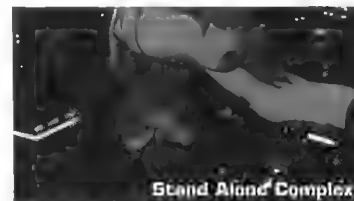
Quali sono le origini di questo video?

Kaidomaru è un altro progetto partorito da I.G Plus; ma per essere precisi l'autore principale è Kanji Wakabayashi, che lo ha anche diretto.

Bisogna dirlo: il character design è strepitoso...

Hai ragione. Il merito è di Sho-u Tajima, un artista e disegnatore di fumetti davvero popolare in Giappone.

Qual è la storia di questo OAV?

Kaidomaru è ambientato durante il periodo Heian, in un'epoca in cui gli spiriti demoniaci abitavano ancora nel cuore delle foreste, sulle montagne e nei fiumi. Una ragazza, accompagnata dal suo amato, combatte contro questi spiriti mascherandosi da ragazzo. Il suo nome è appunto Kaidomaru, ha un ideogramma cinese che significa 'fuoco' tatuato sul braccio e un tempo faceva parte dei Four Knights. La nostra protagonista combatte per l'onore del suo amore perduto, Raiko Minamoto, che ha sacrificato la sua vita per proteggere la capitale Kyoto dalle azioni di una principessa posseduta da un demone. Kaidomaru giocava con lei da ragazzina, ma ora è diventata il suo ultimo nemico.

C'è un legame nascosto tra il personaggio femminile di Blood **e quello di** Kaidomaru?

Quando abbiamo prodotto questi due film brevi gli *anime* stavano ottenendo maggiore interesse e popolarità tra il pubblico femminile, così abbiamo pensato che sarebbe stata un'ottima idea avere un'eroina femminile con la quale il pubblico potesse identificarsi.

Dalla guerra in Vietnam al periodo Heian, davvero un bel salto temporale.

Lo abbiamo ambientato nella metà del periodo Heian, approssimativamente intorno al 900 dC. Un periodo in cui la cultura e lo stile di vita nell'Arcipelago giapponese si trovò a vivere una grande fioritura, ma era anche un'era di disuguaglianza fra le classi sociali. Tra l'altro un celebre libro scritto durante questo periodo è *Genji Monogatari* di Shikibu Murasaki.

Kaidomaru **è nuovamente una produzione in *full-digital animation*. Ci parli del suo profilo più tecnico?**

Il processo di Ink&Paint l'abbiamo risolto facendo uso di uno dei software più usati oggi in Giappone, RETAS!PRO.; le parti in 3D invece sono state ottenute grazie al programma Lightwave 3D. Dal momento che il background (i fondali) è stato realizzato in 3D, è stato piuttosto complicato comporre le animazioni a due dimensioni. Inoltre il regista ha trascorso momenti difficili alla ricerca di suoni adatti e di una musica che sperava potesse integrarsi bene con le immagini.

Come Blood **anche questo è un video autoconclusivo. Sperate in un secondo capitolo?**

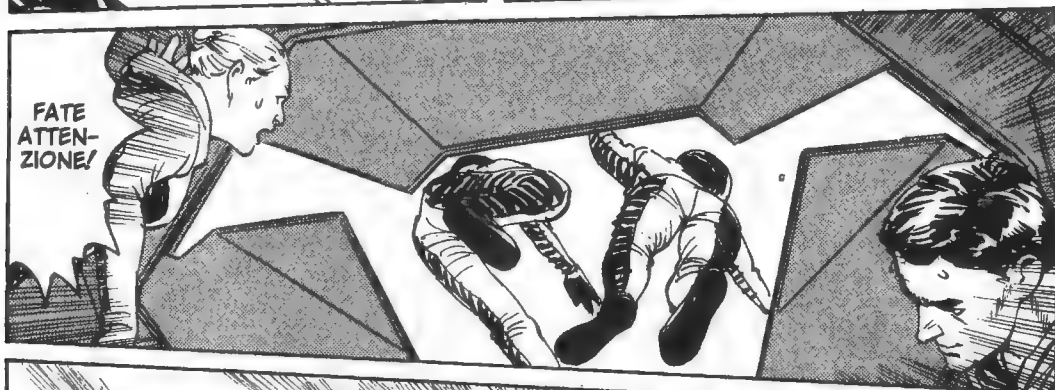
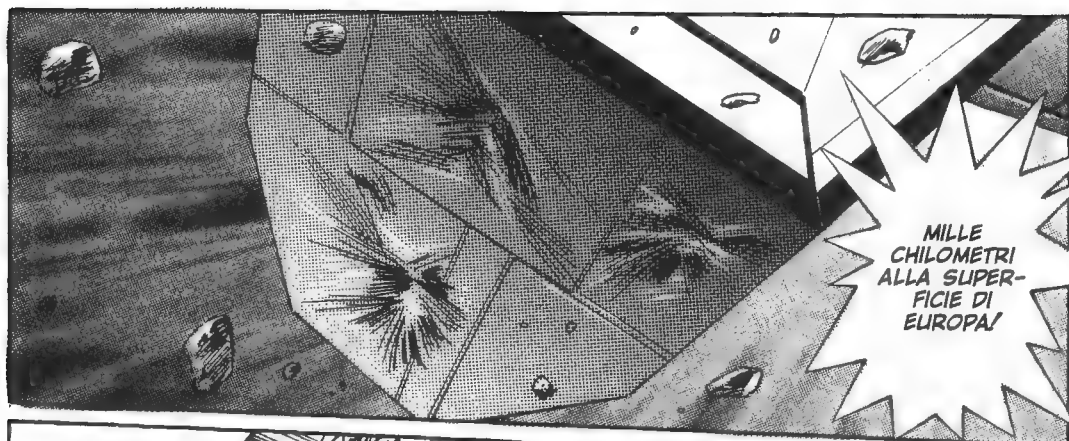
Al momento potrebbe essere difficile. La lunga preparazione di **Innocence** ha portato alla chiusura momentanea di I.G Plus. A meno che questo OAV non diventi campione di vendite in patria e in America, non credo che si vedrà un seguito.

FILMOGRAFIE ESSENZIALI

2004 –	Ghost in the Shell· Stand Alone Complex 2nd GIG (Tv)
	Dead Leaves (Film)
	Otogi Zushi (Tv)
	Ghost in the shell 2: Innocence (Film)
2003 –	WXIII – Patlabor the movie 3 (Film)
2002 –	Mini Pato (Film)
	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Tv)
2001 –	Parappa the Rapper (Tv)
	Kaidomaru (OAV)
	Vampirian (Tv)
	Sakura Wars The Movie (Film)
2000 –	FLCL (OAV, collaborazione)
	Blood – The Last Vampire (Film)
1999 –	Akihabara (Film)
1998 –	JIN-ROH (Film)
1997 –	Evangelion (Film, collaborazione)
1996 –	Blue Seed 2 (OAV)
1995 –	Ghost in the Shell (Film)
1994 –	Blue Seed (Tv)
1993 –	Patlabor the movie 2 (Film)
1992 –	Video Girl Ai (OAV)
1991 –	Arslan (Film, collaborazione)
1990 –	Little Polar Bear (Film)
1989 –	Patlabor the movie (Film)
1988 –	Zillion (OAV)

YUKINOBU HOSHINO
IN COLLABORAZIONE CON
TAKANOBU NISHIYAMA
MOON LOST
CAPITOLO 11

WHIZZZZ
THUD
THUD THUD
I SERBATOI D'OSSIGENO SONO STATI DANNEGGIATI! IL NUMERO UNO E' STATO DISTRUTTO E C'E' UNA PERDITA AL NUMERO DUE!
E' SCOPPIATO UN INCENDIO ALLA CONDUTTURA DEL SETTORE OTTO!
JAN! PETR! ANDATE VOI!

FATE ATTENZIONE!
ROARRRR

MILLE CHILOMETRI ALLA SUPERFICIE DI EUROPA!
DANNAZIONE! A CAUSA DELLE ONDE GRAVITAZIONALI, I COMANDI NON RISPONDONO! NON RIESCO A PRENDERE QUOTA!
GWOM GWOM
UN ALTRO GRANDE AMMASSO DI GHIACCIO IN AVVICINAMENTO A ORE DIECI!
DUMP
DUMP

PPTSSHHH

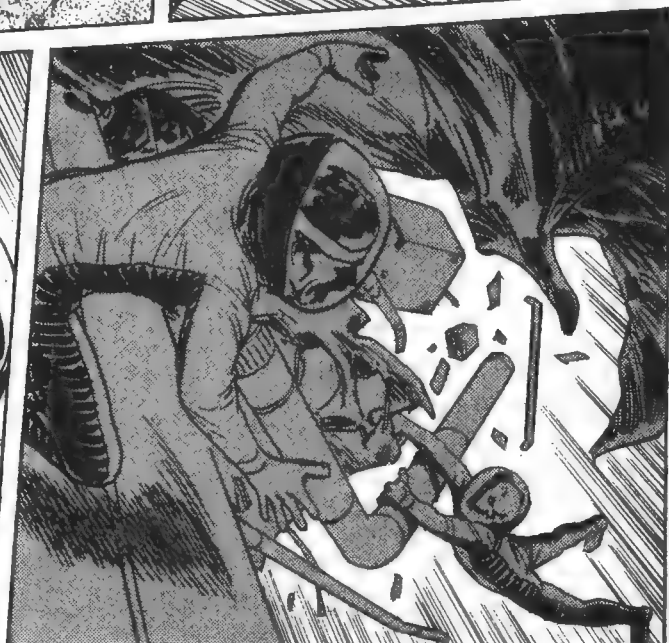
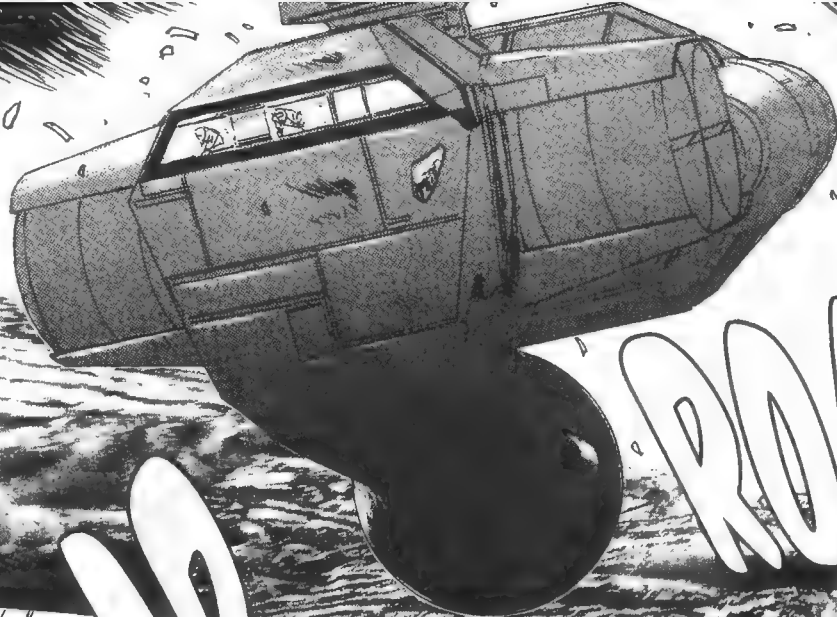
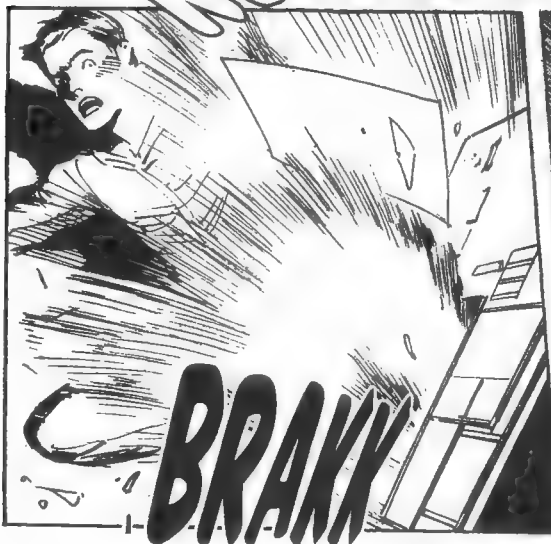
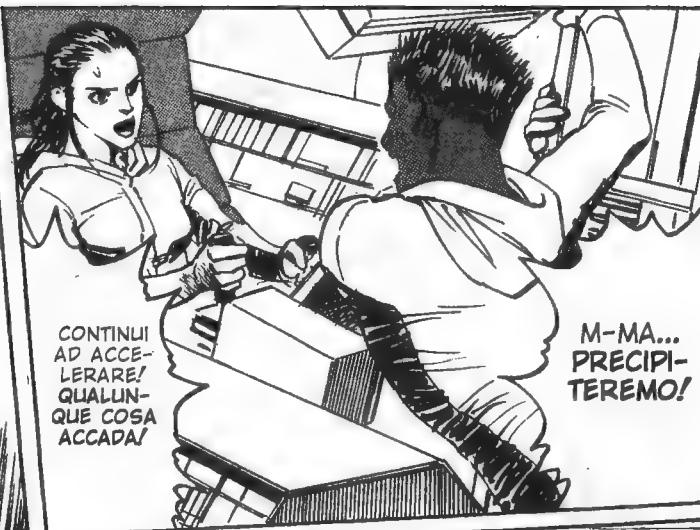
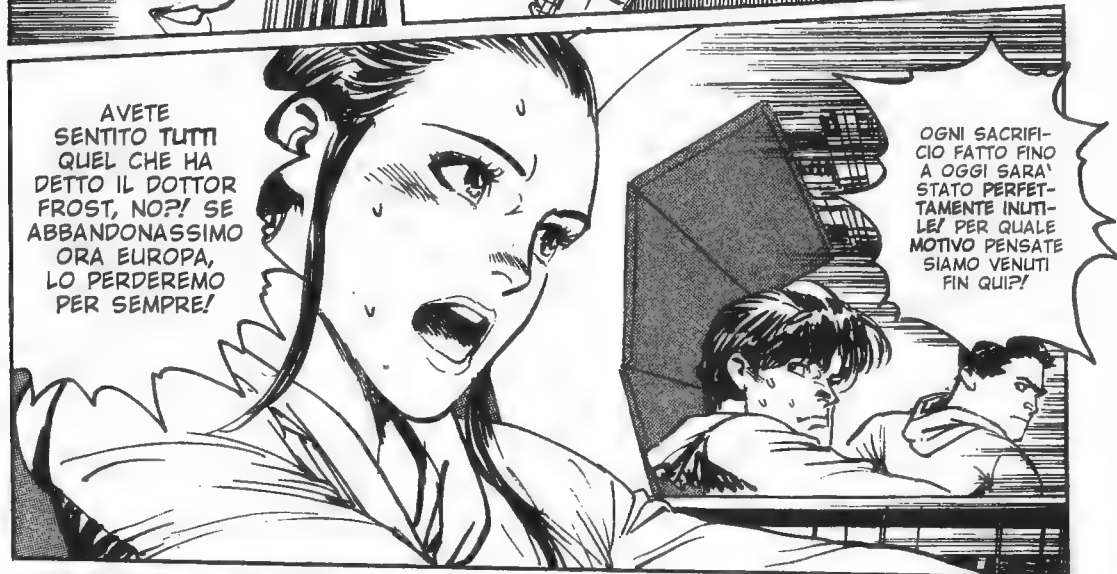
ABBIAMO DOMATO L'INCENDIO NEL SETTORE OTTO! SI-GILLIAMO QUESTO SETTORE!

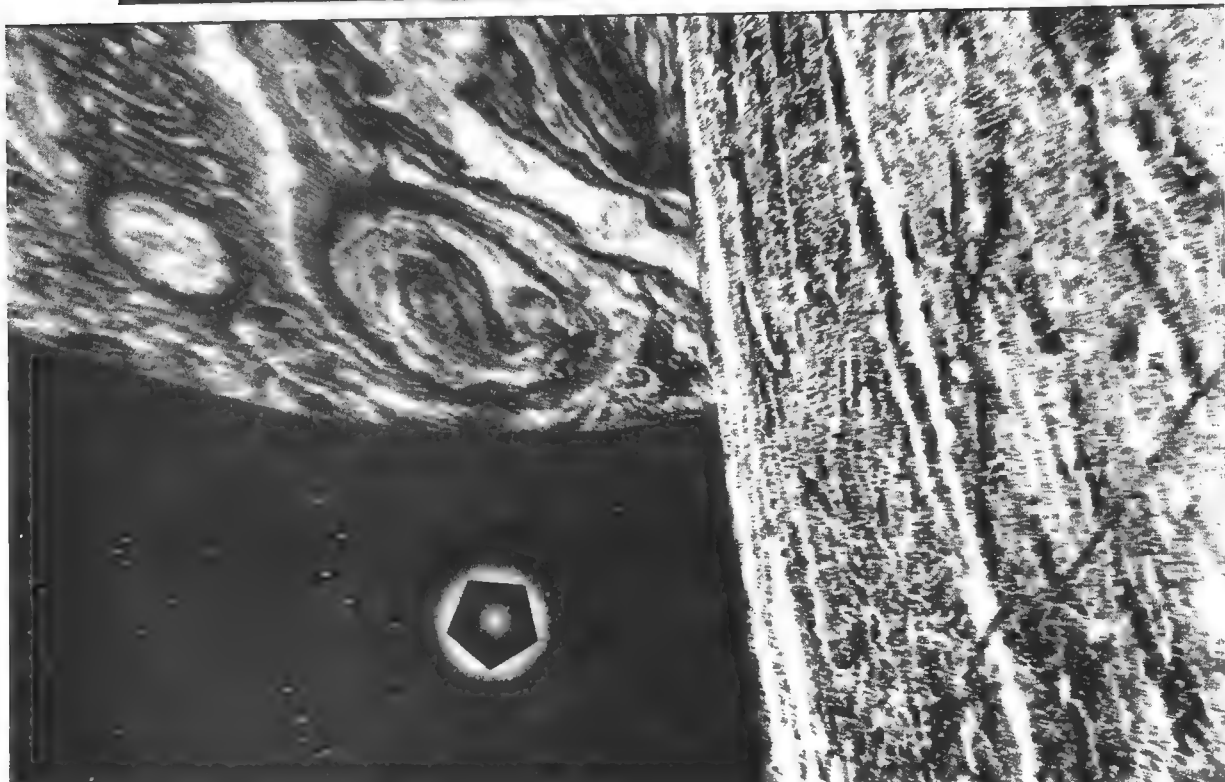
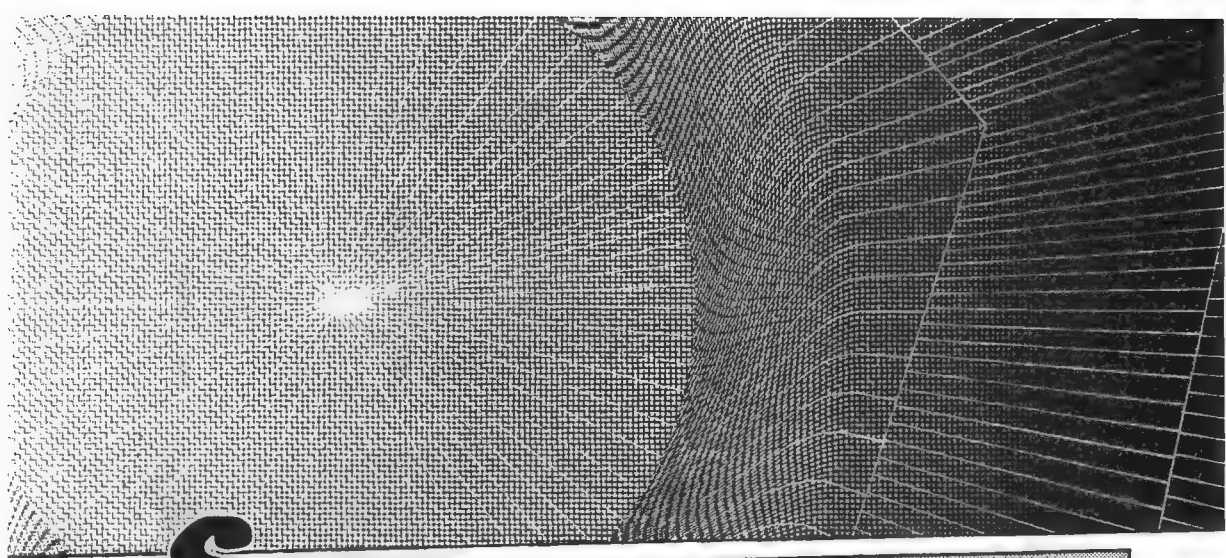
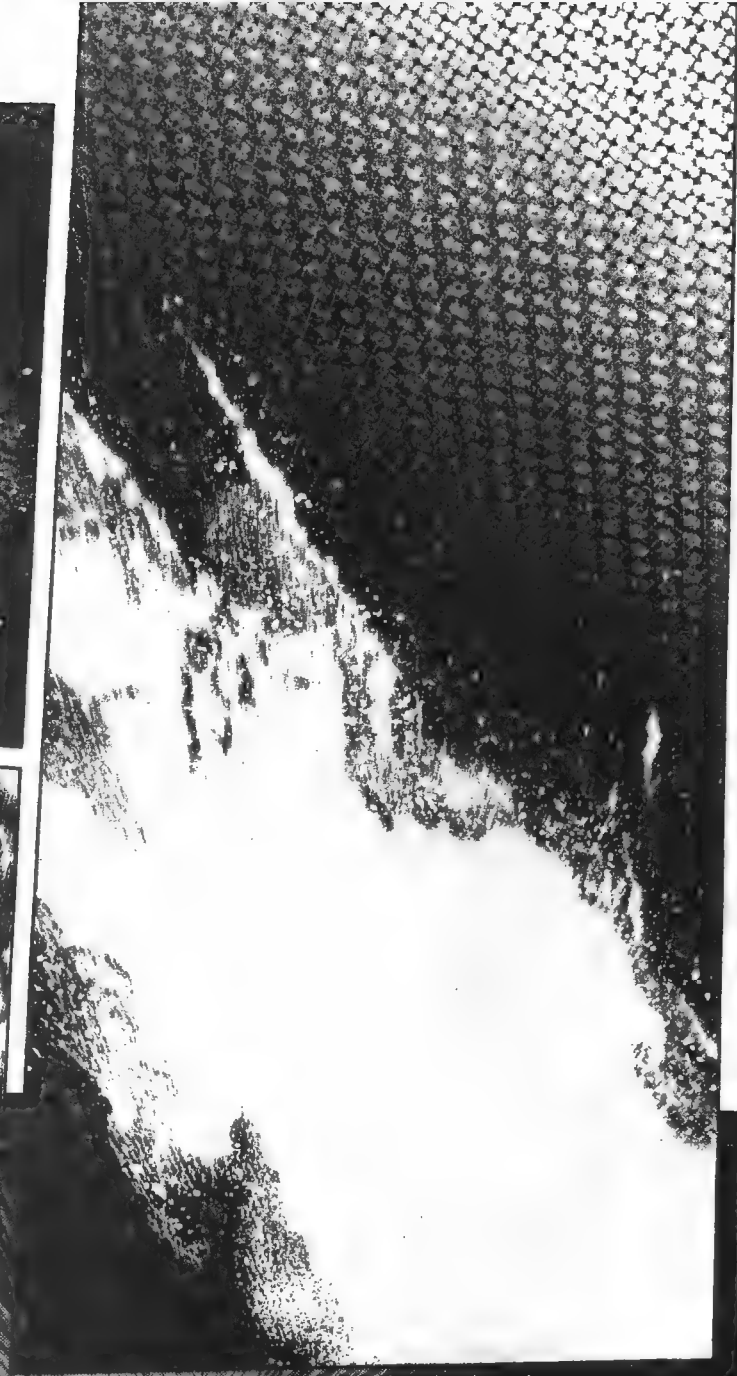
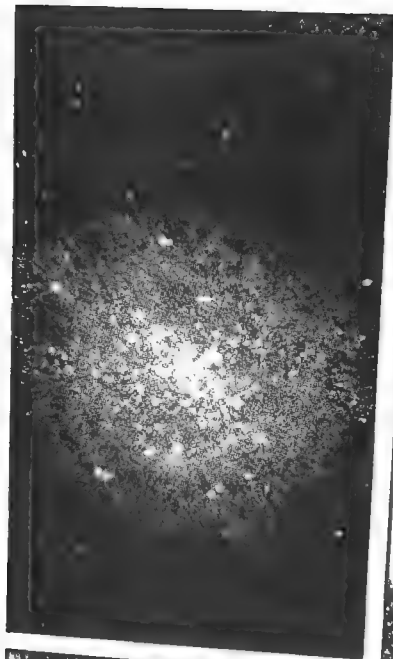
CRASH

SIAMO A QUOTA SETTECENTO... E CONTINUIAMO A SCENDERE!

THUD THUD THUD

NEL SETTORE OTTO LA PRESSIONE SI E' ABBASSATA IMPROVVISAMENTE!

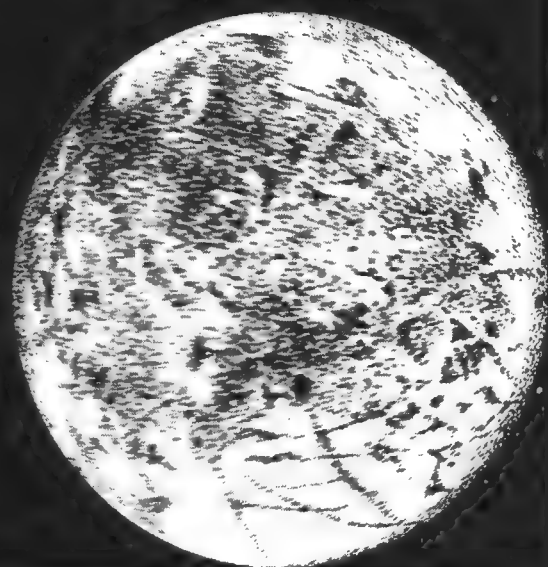
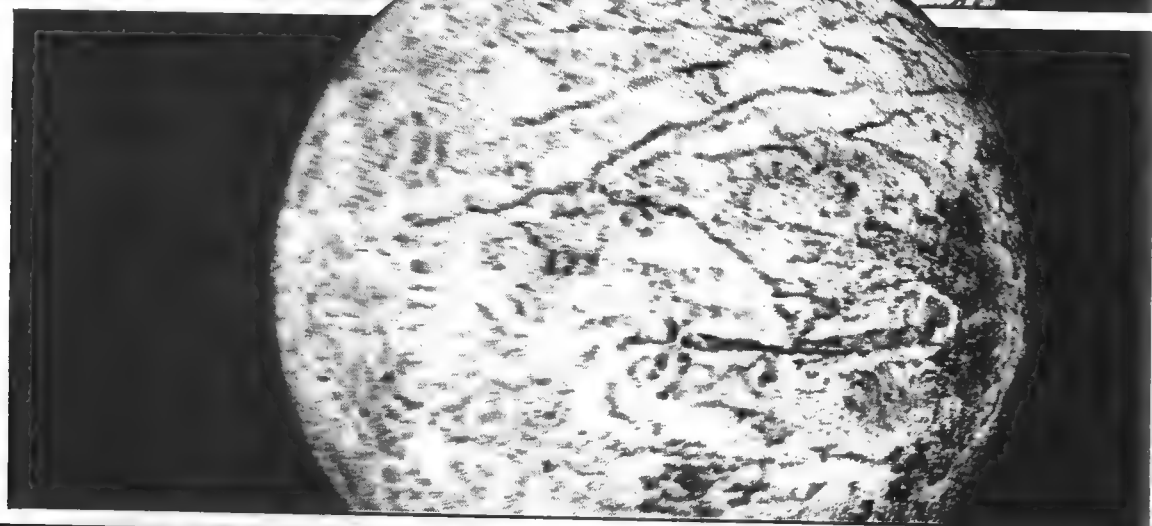
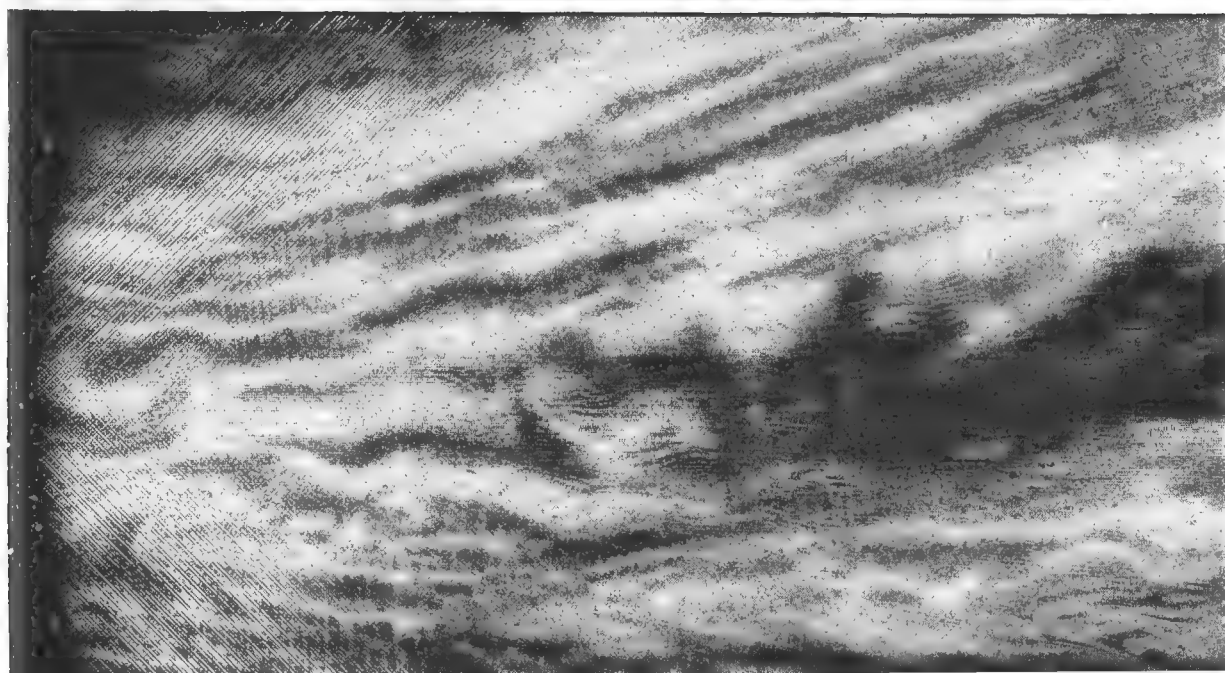
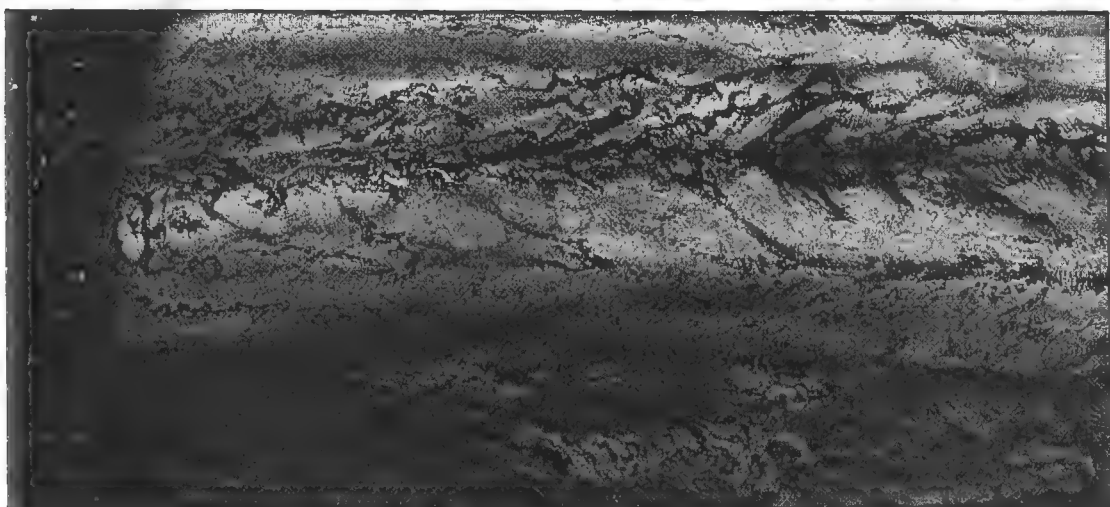
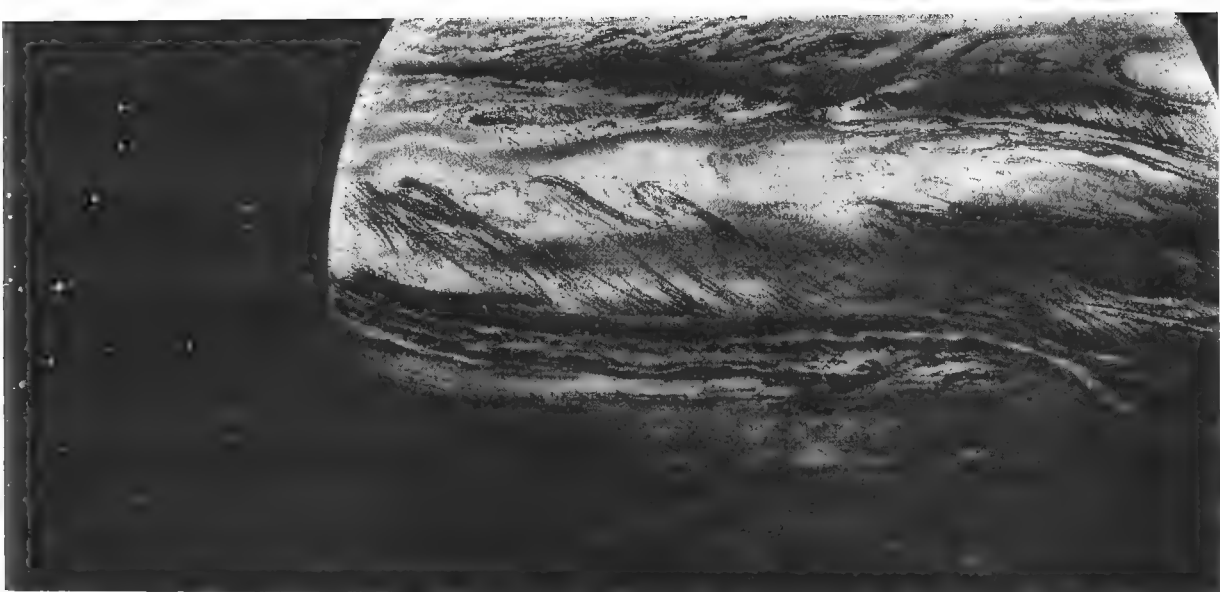
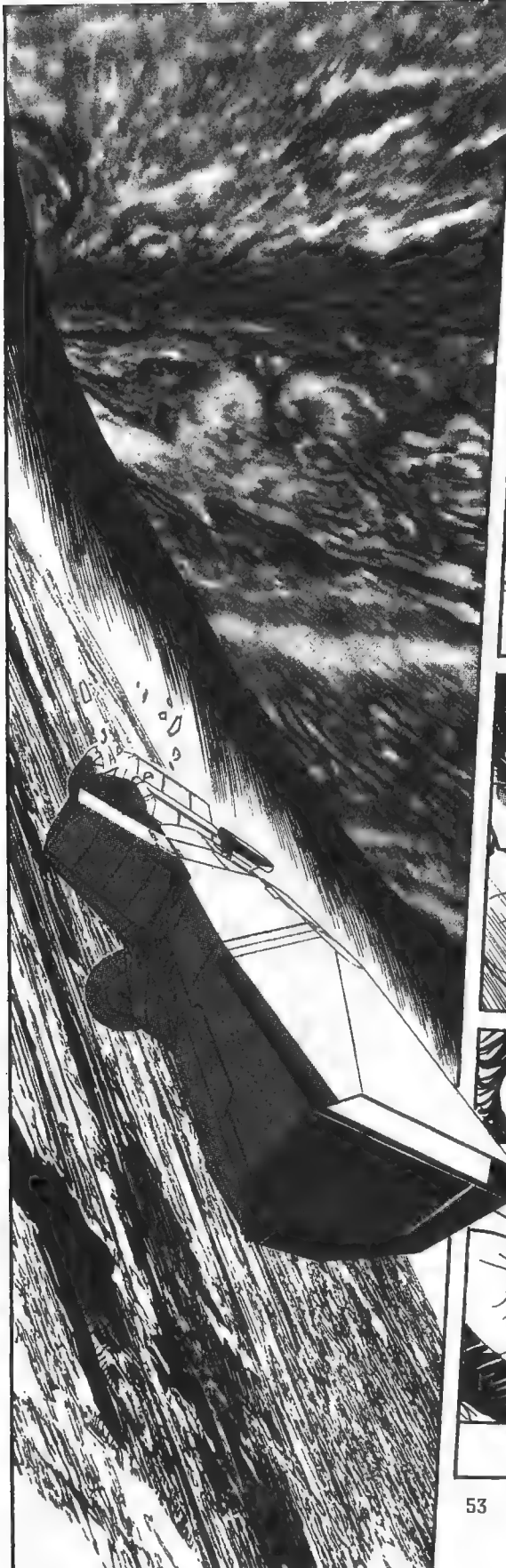
P-PETR E JAN SONO...

AAAH!
DOTTOR FROST! CHE STA FACENDO?! LE ONDE GRAVITAZIONALI DA 10 G AVREBBERO DOVUTO CONTINUARE PER DIECI MINUTI!
DICEVA CHE, QUANDO SAREBBE GIUNTA L'ORA, AVREBBE FATTO ESPLODERE L'ANTENNA A SCANSIONE DI FASE PER FAR CESSARE LE ONDE GRAVITAZIONALI!
SEMBRA CHE CI SIA STATO UN ERRORE NELLE PREVISIONI DEL RAGGIO DI DIFFUSIONE DELLE ONDE GRAVITAZIONALI... E PER QUESTO MOTIVO ANCHE LA NOSTRA CADMUS NE SUBISCE L'INFLUENZA!
MANCANO ANCORA DIECI MINUTI...
SE NON CAMBIA NULLA, E' PROBABILE CHE L'ACCELERAZIONE DI EUROPA SIA INSUFFICIENTE! E ANCHE SE RIUSCISSE A USCIRE DAL SISTEMA DI GIOVE, POTREBBE ALLONTANARSI IN UN'ALTRA DIREZIONE RISPETTO ALLA TERRA!

ROAR
ROAR
ROAR
SPARK
BRAKK
L-LA NAVE NON CE LA FARA' MAI! DOTTOR FROST, FACCIA ESPLODERE L'ANTENNA A SCANSIONE DI FASE!

NO!
CONTINUI AD ACCELERARE! QUALUNQUE COSA ACCADA!
M-MA... PRECIPITEREMO!
AVETE SENTITO TUTTI QUEL CHE HA DETTO IL DOTTOR FROST, NO?! SE ABBANDONASSIMO ORA EUROPA, LO PERDEREMO PER SEMPRE!
OGNI SACRIFICIO FATTO FINO A OGGI SARA' STATO PERFETTAMENTE INUTILE! PER QUALE MOTIVO PENSATE SIAMO VENUTI FIN QUI?!
SPINTA AL 75 PER CENTO! MOTORE DI PORTANZA APERTO AL MASSIMO!
PROPULSIONE A PIENO REGIME!

PRUA IN SOLLEVAMENTO! SPINTA AL 120 PER CENTO!
ROARRR

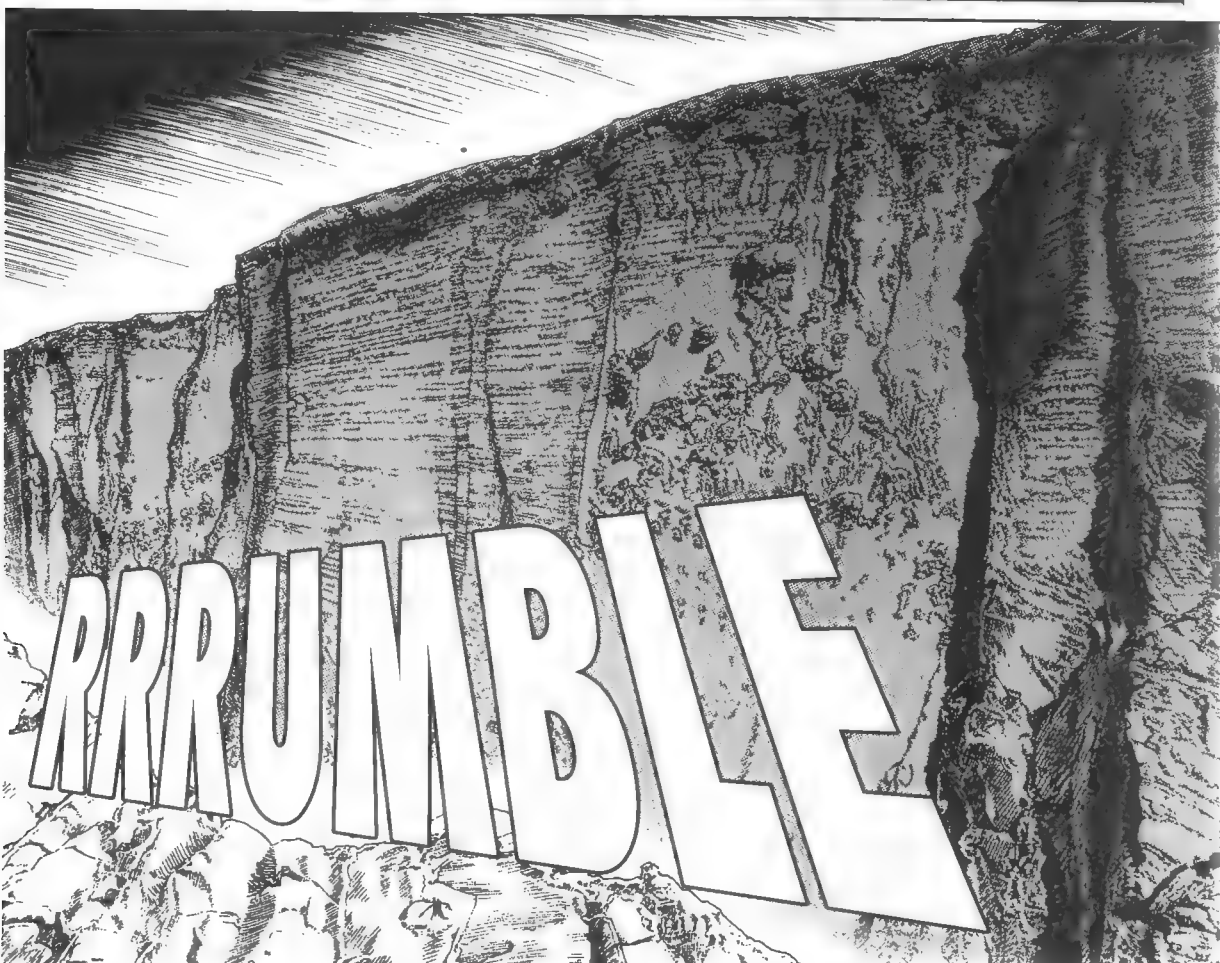
SCREWWWWW
BLOW

* IL COSIDDETTO 'EFFETTO FIONDA' CHE SFRUTTA L'ATTRAZIONE GRAVITAZIONALE DI UN PIANETA PER AUMENTARE LA VELOCITA' E/O L'ANGOLAZIONE DI ROTTA DI UNA NAVE, UN SATELLITE O QUALSIASI ALTRO CORPO CELESTE. KB

EUROPA E' ENTRATO NELL'ORBITA SWINGBY!* SFIORANDO GIOVE USCIRA' DAL SUO SISTEMA!

ROAR RRR

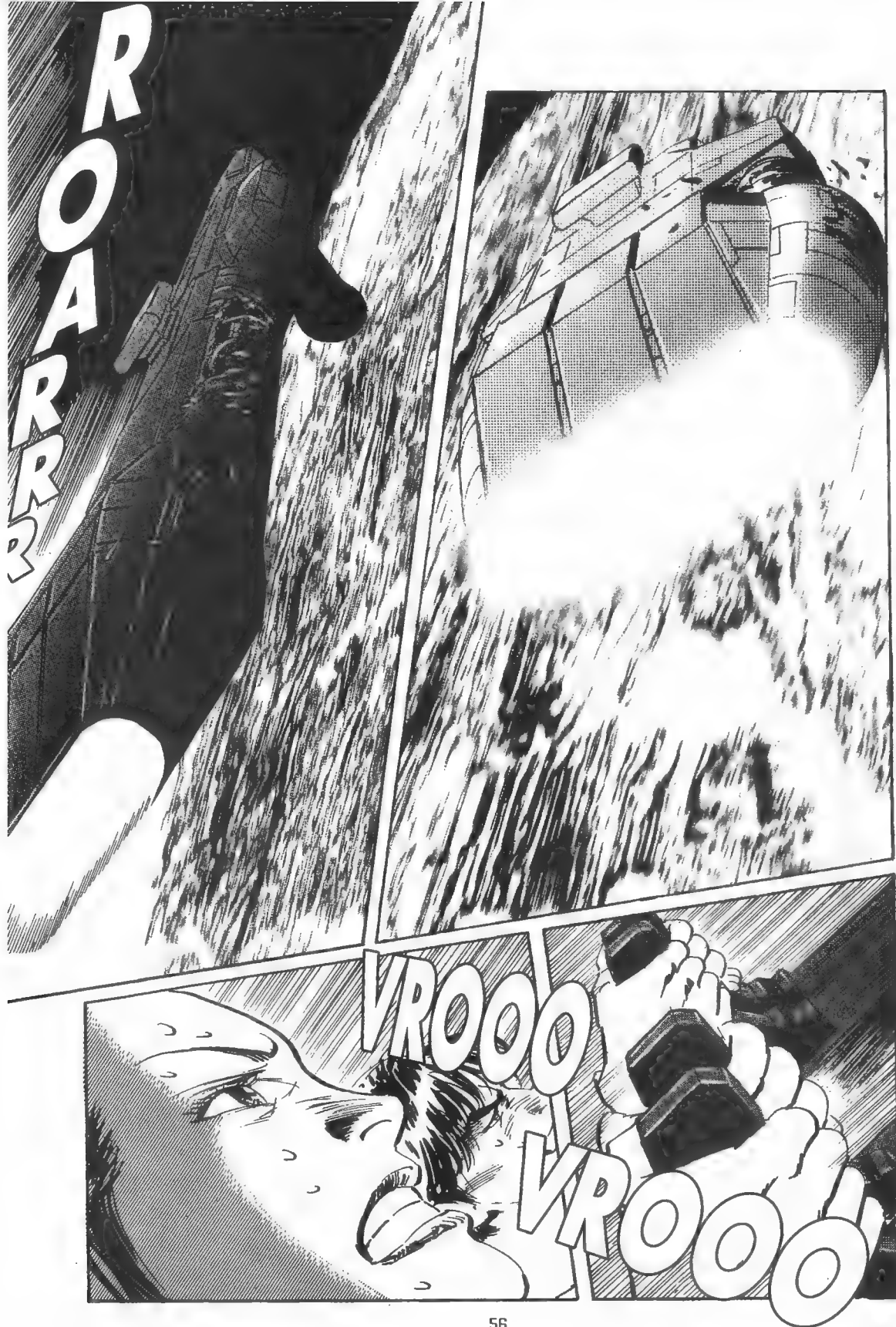
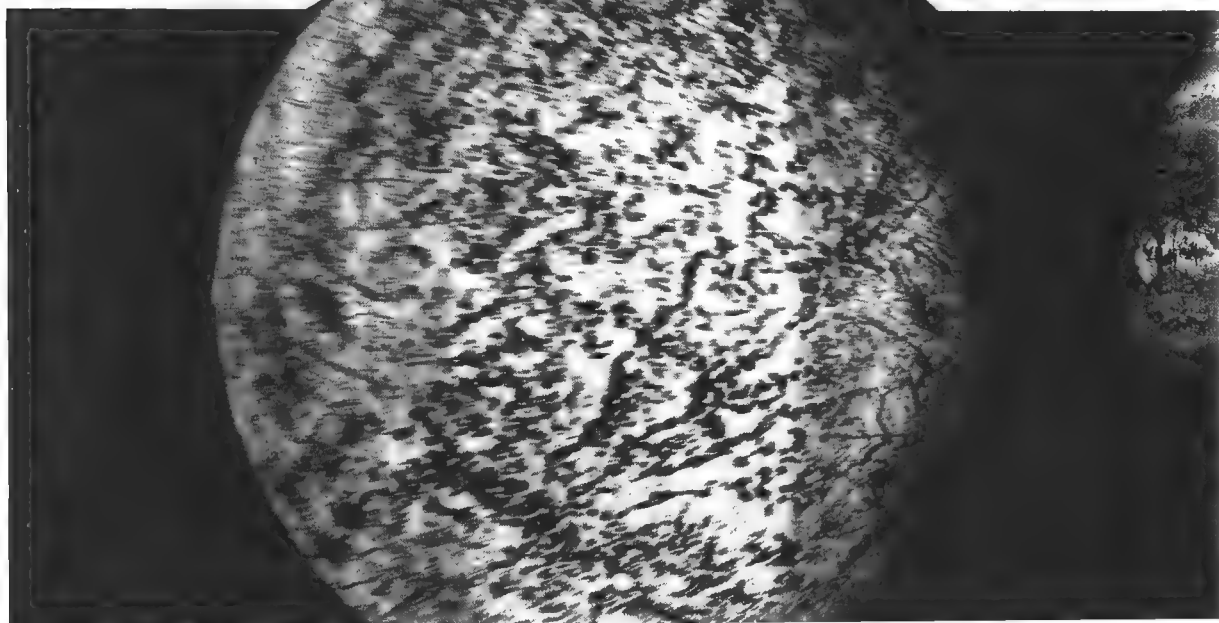
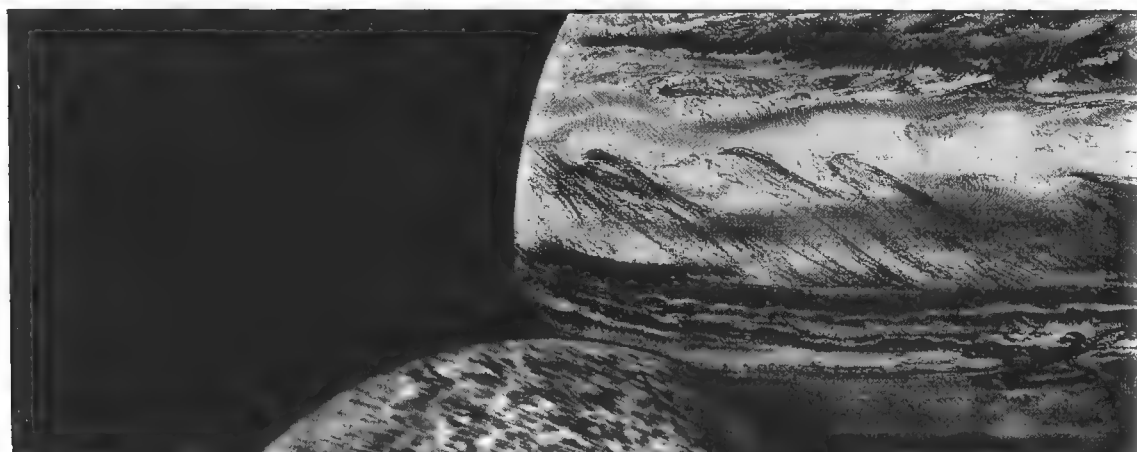
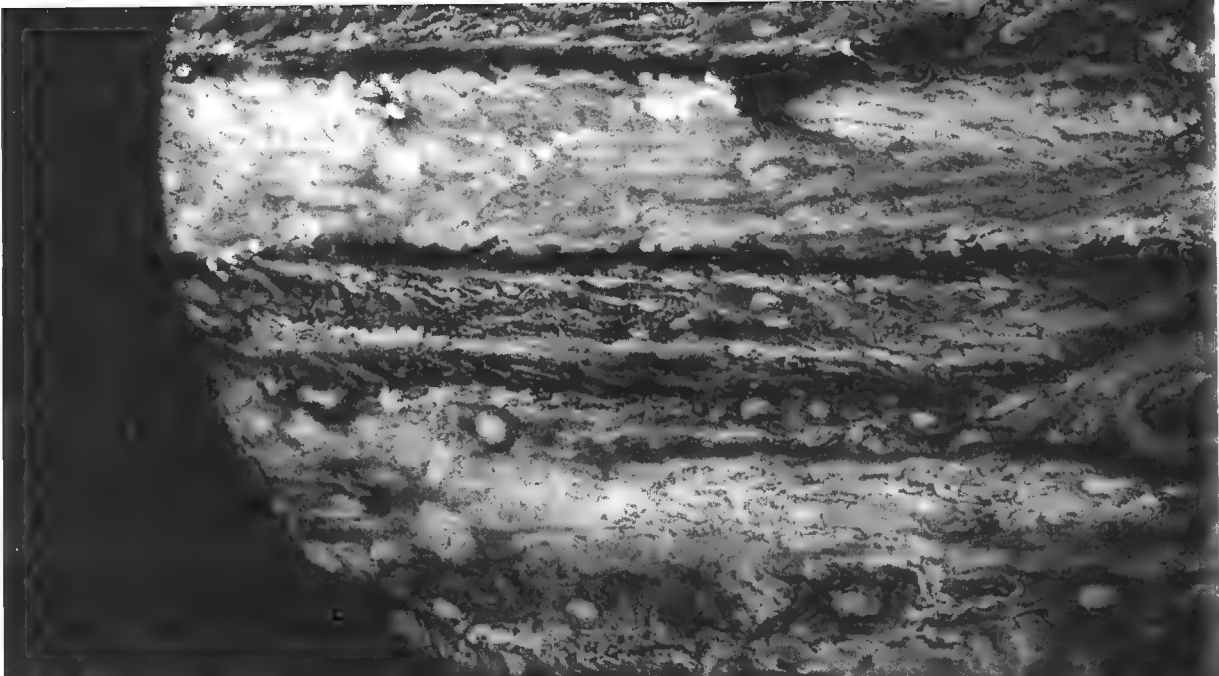
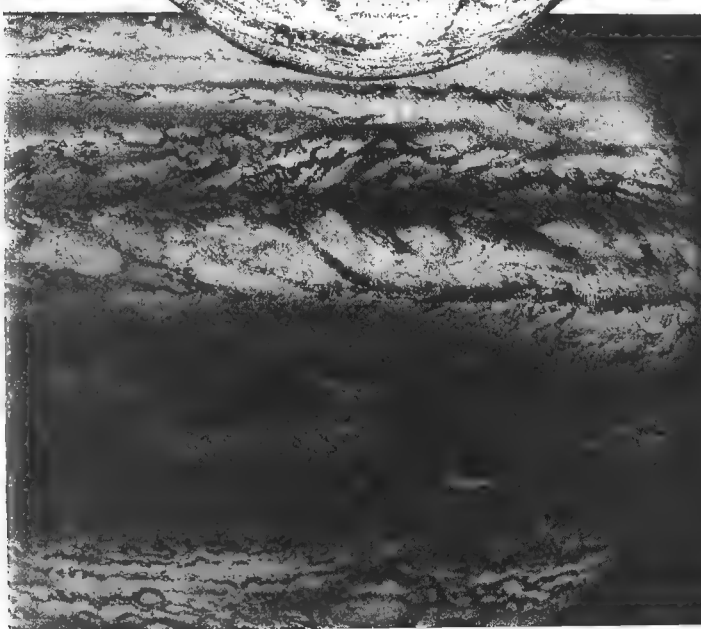
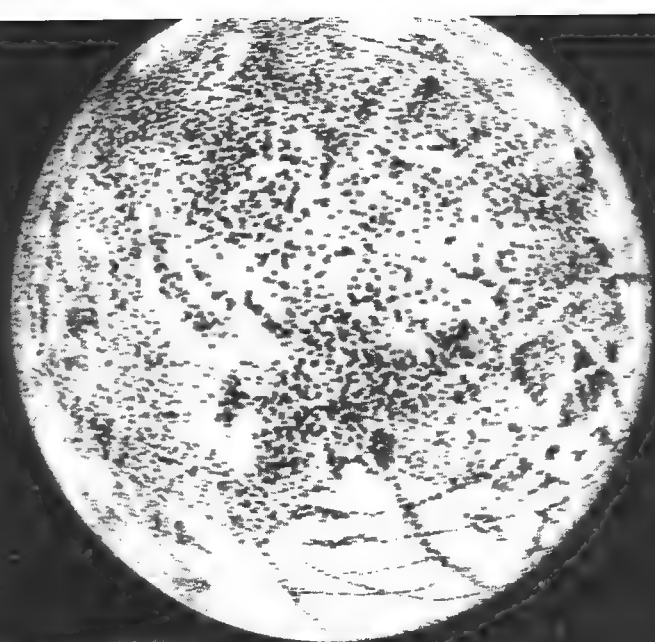
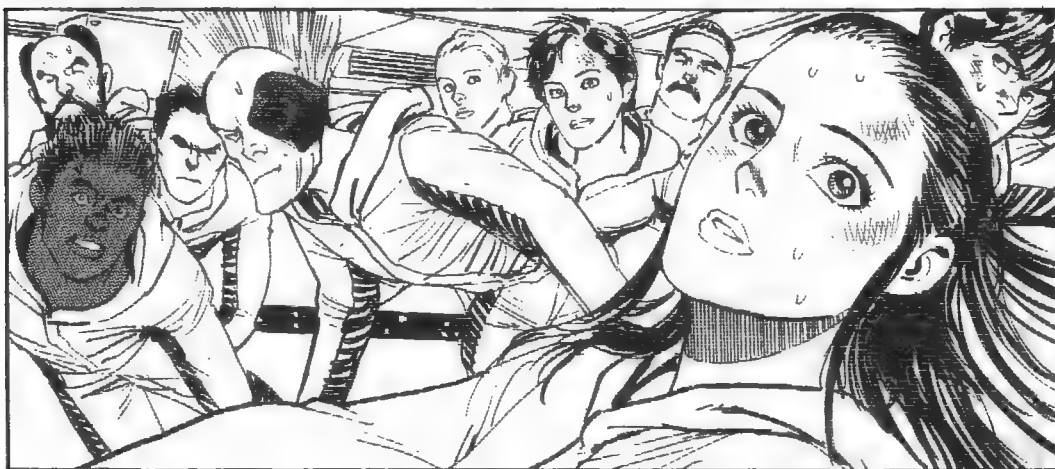
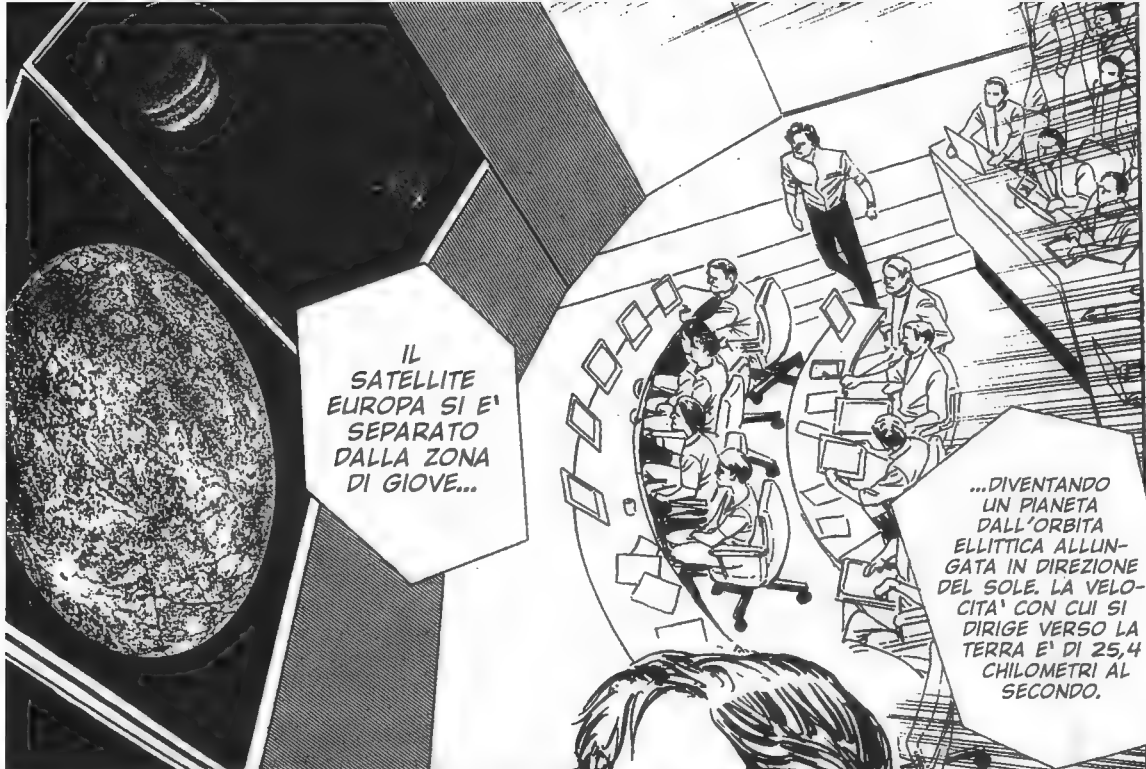
STIAMO PER SFIORARLO ANCHE NOI! SIAMO A QUOTA CENTO!

WHINNNNNN

SIAMO ORMAI VICINIS-SIMI AL SUOLO DI GIOVE!
ROARR
QUOTA SETTANTA! IN QUALCHE MODO DOBBIA-MO PORTARE LA NAVE IN POSIZIONE DI ASCEN-SIONE!
AH!

ROARRR
RRRUMBLE

PORTARE L'ANGOLAZIONE DELLA FUSOLIERA A OTTANTA GRADI!
BBBP
PROPULSORE DI DECOLLO AL MASSIMO! MOTORE PRINCIPALE, PREPARARSI PER L'EMERGENZA!
AAAAAAH!
VROOOO

ROARRR
VROOO
VROOO

...HUH...
...C-COME IMMAGI-NAVO... L-LA NO-STRA NAVE HA RESI-STITO...

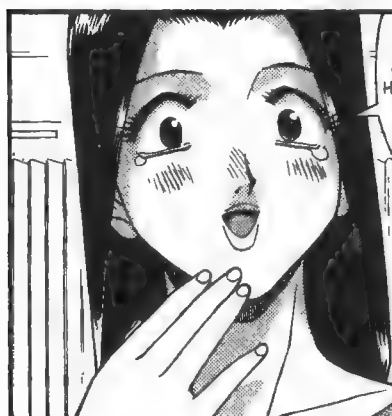
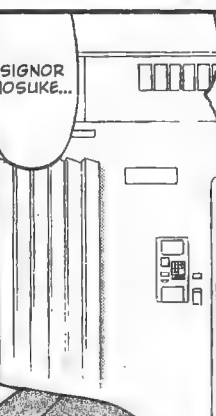
MOON LOST - CONTINUA

Kenichi Sonoda
EXAXXION
FRAMMENTI
HOSUKE LABO
PROJECT
EXAXXION

ASCOLTA, STIA! POTREMMO HACKERARE LA PIU' GRANDE GRU GRAVITAZIONALE DI RIOFARD! E' IN DOTAZIONE ALLA GASTARF, E RIUSCIRE A USARLA COME SCUDO...
NON DIRE SCIOCCHEZZE! NON E' POSSIBILE PRENDERE COSI' FACILMENTE IL COMANDO DI UNA NAVE DA GUERRA DEL GENERE! HA PROTEZIONI DI MASSIMO LIVELLO!

ANCHE IMPIEGANDOCI ORE NON SAREMMO COMUNQUE SICURE DI RIUSCIRCI...
E ABBIAMO ORMAI SOLO POCHI MINUTI! NORIKO!
NON E' PROPRIO POSSIBILE FARE QUALCOSA?
PARLA!

SE NON E' POSSIBILE CON GLI ATTUALI STRUMENTI, IO NON POSSO CERTO FARE NULLA!
PIUTTOSTO, IL SIGNOR HOSUKE E' ANCORA...
LASCIATE PERDERE I PEZZI DA NOVANTA...

SARANNO SUFFICIENTI DEGLI UFO...
GRAB

I FRAMMENTI GROSSI LI SISTEMERANNO LORO DA SOLI...
...DI MEDIE E PICCOLE DIMENSIONI... CON UN BASSO LIVELLO DI PROTEZIONE...
HOSKUE LABO
PROJECT XAXXION

NELL'ISTANTE IN CUI HANNO SAPUTO DELLE CANNONATE SPARATE VERSO IL PIANETA MADRE... LA TERRA E' DIVENTATA LA LORO NUOVA PATRIA!

SARANNO **LORO STESSI** A DIFENDERE LA TERRA CON TUTTE LE FORZE A DISPOSIZIONE!

BLOW

I NUMERI 2 E 5 DELLA GASTARF SONO DIRETTI ALLE COORDINATE PREVISTE E RISPETTANO I TEMPI!
LO STESSO VALE PER I NUMERI 1 E 4! IL NUMERO 6 E' IN RITARDO! E' TALMENTE PESANTE CHE LA SUA VELOCITA' E'...
ORDINA LORO DI SVUOTARE IL CARICO! HANNO TROPPA ZAVORRA!
MA... SI TRATTA DI MATERIALE PRIORITARIO PER UN VALORE DI 500 MILIONI DI POINT!
NON IMPORTA! FA' COME TI HO DETTO!
LE NAVI ELENCATE NELLA LISTA DELLA MISSIONE PARTANO IMMEDIATAMENTE! QUESTO HA LA PRIORITA' ASSOLUTA RISPETTO ALL'ALIMENTAZIONE DELL'ENERGIA ELETTRICA DELLA BASE DEGLI ASCENSORI! NON SERVE L'EQUIPAGGIO!
L'A.I. SARA' PIU' CHE SUFFICIENTE PER LA NAVIGAZIONE! FATELE PARTIRE IN ORARIO!

DULA IN PARTENZA DAL PORTO NUMERO 2!
HEKKELER DAL NUMERO 3!
TUTTE LE UNITA' DOTATE DEL DISPOSITIVO DI CONTROLLO GRAVITO-INERZIALE DI CLASSE A SONO OPERATIVE!

NON CREDE CHE SIA MEGLIO FAR SCENDERE L'EQUIPAGGIO DALLA NAVE IN SPOSTAMENTO DAL LUOGO DI MISSIONE?
NON E' NECESSARIO! LA FARO' AVANZARE COSI', PRENDENDO LE DOVUTE PRECAUZIONI!

GENERALE BAIKAL...
GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE CONTINUARE A VIVERE SULLA TERRA...

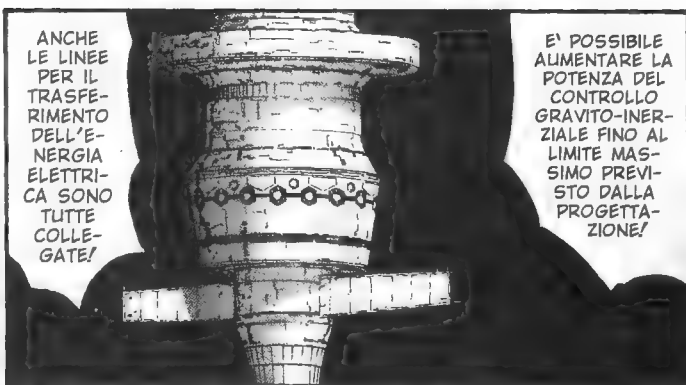
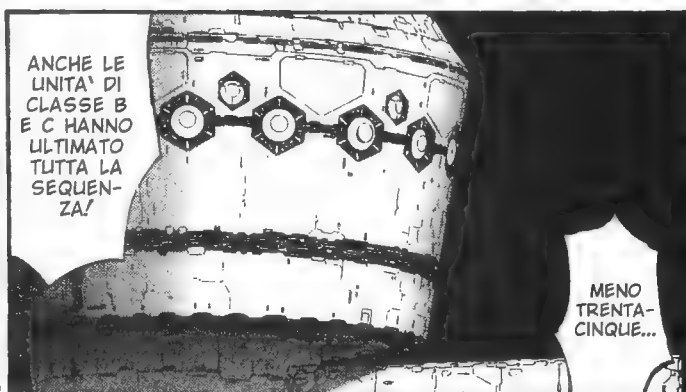
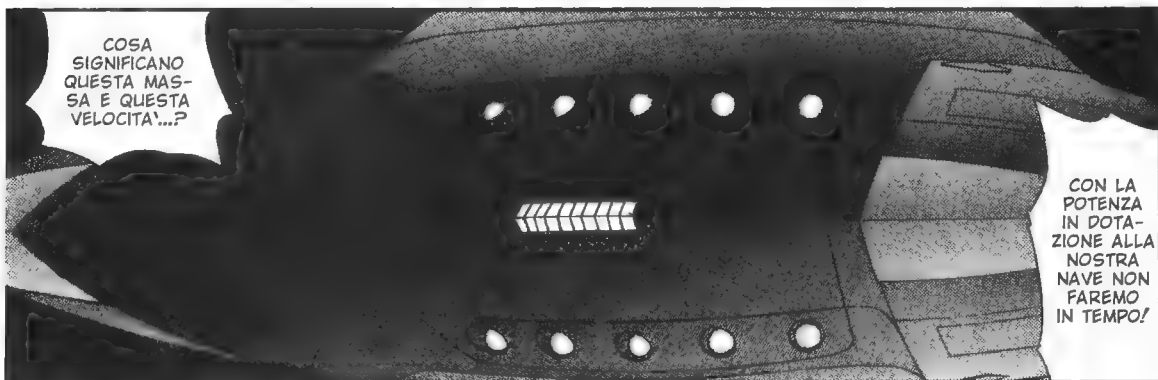
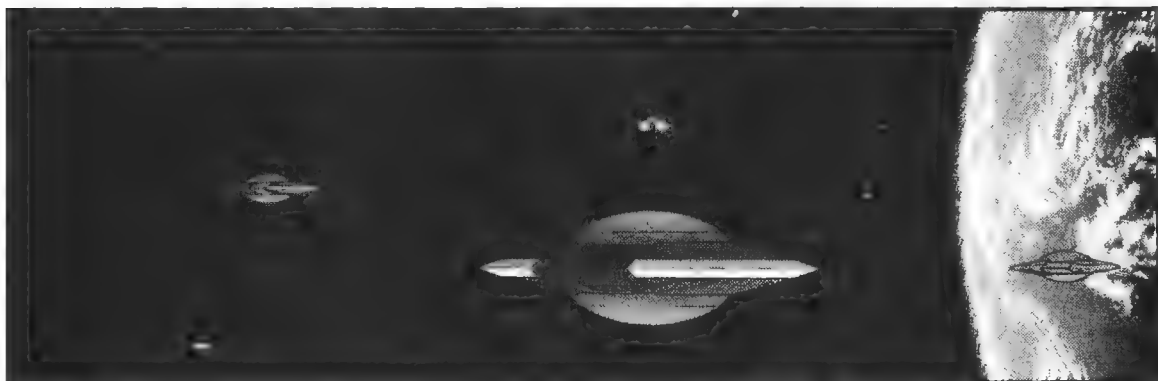
IMMAGINO CHE SIA INEVITABILE PERDERE LA GASTARF, PER AFFRONTARE L'ATTUALE SITUAZIONE...

...MA, TENENDO IN CONSIDERAZIONE IL FUTURO, CREDO SIA DOVEROSO LIMITARE LE PERDITE DEL PERSONALE D'ARMI.

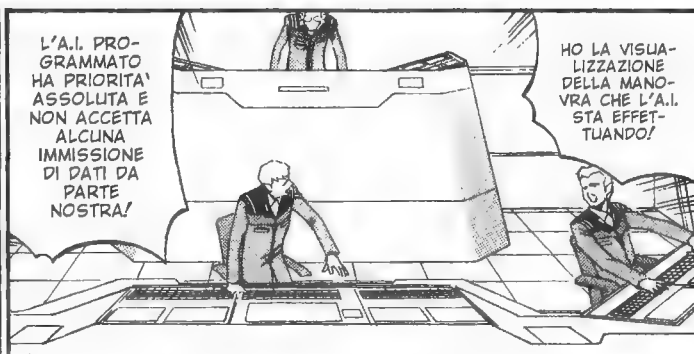
PERDERE TROPPI UOMINI POTREBBE INFLUIRE NEGATIVAMENTE SUL MORALE DEI SOLDATI SEMPLICI... QUESTO DIVENTEREBBE UN OSTACOLO AL TENTATIVO DI DOMINARE LA TERRA...

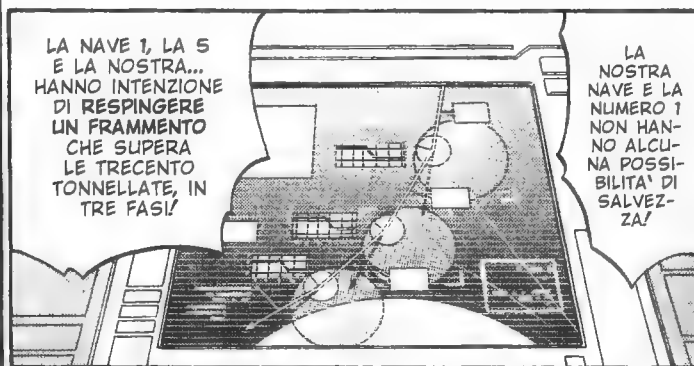
UNA COSA DEL GENERE NON E' DI TUA COMPETENZA!

PIUTTOSTO VERIFICA A CHE PUNTO SONO I PREPARATIVI PER IL TRASFERIMENTO DELL'ENERGIA!

SU TUTTE LE NAVI E' STATA INSTALLATA UN'A.I.!
SONO STATE IMPOSTATE IN MODO DA AVERE LA PRIORITA' RISPETTO A QUALSIASI COMANDO IMPARTITO DALL'INTERNO DELLE NAVI STESSE!

E' POSSIBILE AUMENTARE LA POTENZA DEL CONTROLLO GRAVITO-INERZIALE FINO AL LIMITE MASSIMO PREVISTO DALLA PROGETTAZIONE!
ANCHE LE LINEE PER IL TRASFERIMENTO DELL'ENERGIA ELETTRICA SONO TUTTE COLLEGATE!

ANCHE LE UNITA' DI CLASSE B E C HANNO ULTIMATO TUTTA LA SEQUENZA!
MENO TRENTACINQUE...

CON LA POTENZA IN DOTAZIONE ALLA NOSTRA NAVE NON FAREMO IN TEMPO!
COSA SIGNIFICANO QUESTA MASSA E QUESTA VELOCITA'...?

APRITE LA LINEA DI COMUNICAZIONE CON LE NAVI 1 E 5!

...E' IMPOSSIBILE CONNETTERSI!

L'A.I. PROGRAMMATO HA PRIORITA' ASSOLUTA E NON ACCETTA ALCUNA IMMISSIONE DI DATI DA PARTE NOSTRA!

HO LA VISUALIZZAZIONE DELLA MANOVRA CHE L'A.I. STA EFFETTUANDO!

LA NAVE 1, LA 5 E LA NOSTRA... HANNO INTENZIONE DI **RESPINGERE UN FRAMMENTO** CHE SUPERA LE TRECENTO TONNELLATE, IN TRE FASI!

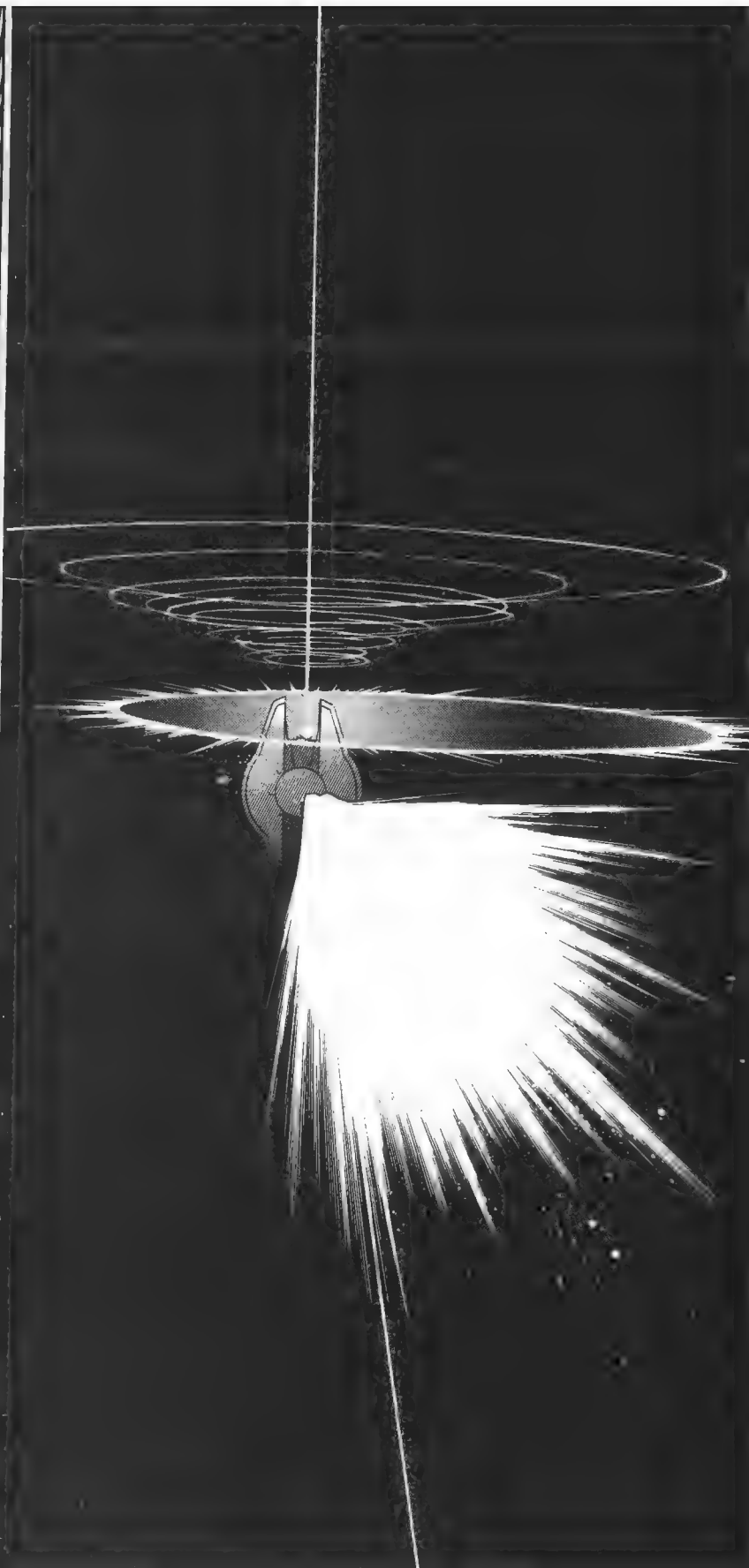
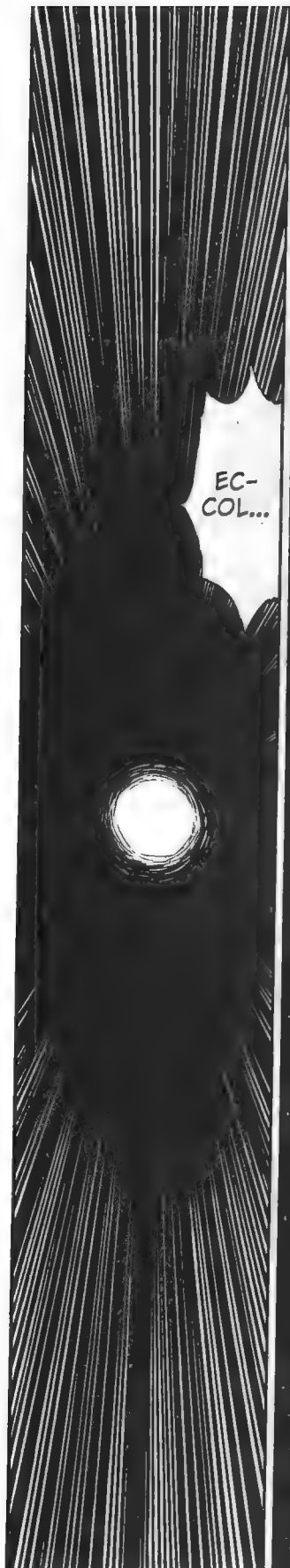
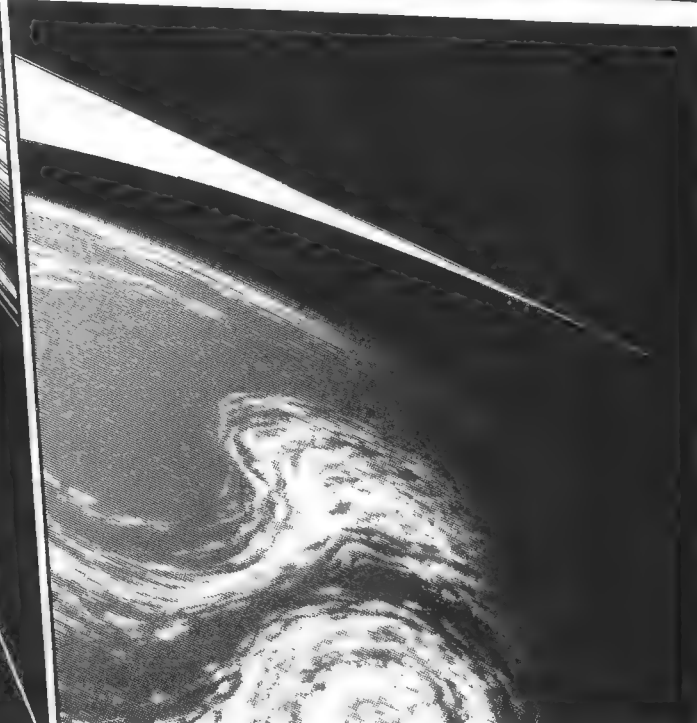
LA NOSTRA NAVE E LA NUMERO 1 NON HANNO ALCUNA POSSIBILITA' DI SALVEZZA!

LA TERRA E' NO-STRA!

EC-
COL...

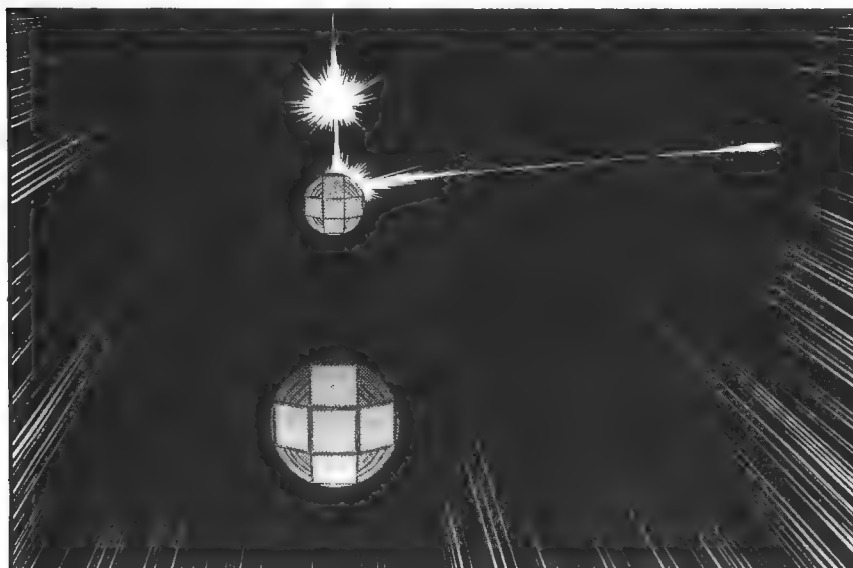
SBRIGATI! TEMO CHE QUALCHE FRAMMENTO SIA SFUGGITO AL NOSTRO CONTROLLO E POSSA CADERE NELL'OCEANO! OCCUPATI DELLE CONTROMISURE AL MAREMOTO!

FLAPT

SCUSA SE TI HO FATTO ASPETTARE!

IL SIGNOR HOSUKE AVEVA RAGIONE!

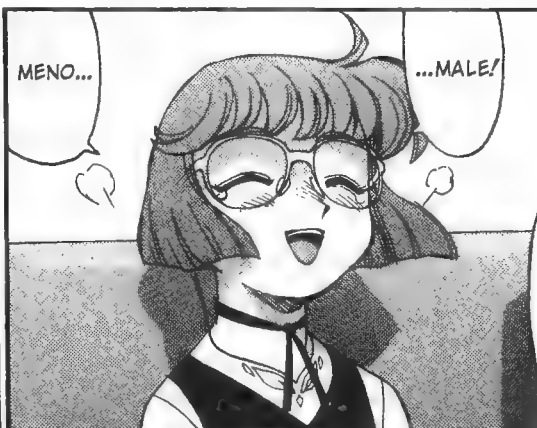
LE NAVI NEMICHE HANNO RESPINTO IL FRAMMENTO PIU' GRANDE IN TRE FASI CUSCINETTO...

ATTUAL-MENTE LA TRASMIS-SIONE DELLE ONDE...
NEI CIELI DI TUTTO IL MONDO SONO STATI OSSER-VATI FENOMENI LUMINOSI!
...UNA GRANDE QUANTITA' DI METEORITI, PRO-BABILMENTE UN ATTACCO DELLA FLOTTA RIOFAR-DIANA...

INTERROMPIAMO I PROGRAMMI PER COMUNICA-RE LO STATO DI ALL'ERTA PER UN MAREMOTO!
I CIVILI DI RAZZA RIOFARDIANA SI RIFUGINO IMME-DIATAMENTE NEI LUOGHI INDI-CATI DALLA MAPPA...

...ALLORA, HOICHI E' RIUSCITO A BLOCCARE LA CANNONATA NEMICA?
SI! LA PIOGGIA DI METEORITI CHE SI STA VERIFICANDO ORA...

...E' CIO' CHE RIMANE DEL PROIETTILE NEMICO ABBATTUTO DALL'EXAXXION!
ALLORA GAN-CHAN E' SALVO, NON E' COSI'?!

VISTO CHE HANNO FATTO FUOCO SOLO UNA VOLTA, SIAMO SICURI ALMENO DEL FATTO CHE HOICHI STA IMPEDENDO AL NEMICO DI FARE QUELLO CHE GLI PARE!

INOLTRE, ABBIAMO CONSTATATO UNA GRANDE DISTORSIONE DELL'HOLE SUBSPAZIALE APERTO DAI NEMICI!
E' SOLO QUESTIONE DI TEMPO, ORMAI... FRA POCO VEDREMO HOICHI RITORNARE DOPO AVER DISTRUTTO LA NAVE NEMICA E L'HOLE STESSO!

MENO...
...MALE!

NE SONO DAVVERO FELICE...
AKANE...

L'AVEVO CAPITO BENE CHE LA TATTICA DI GAN-CHAN ERA PERICOLOSISSIMA, PERO' HO PENSATO...
...DI LASCIARE CHE FACESSE IL SUO DOVERE... COL SORRISO SULLA BOCCA...

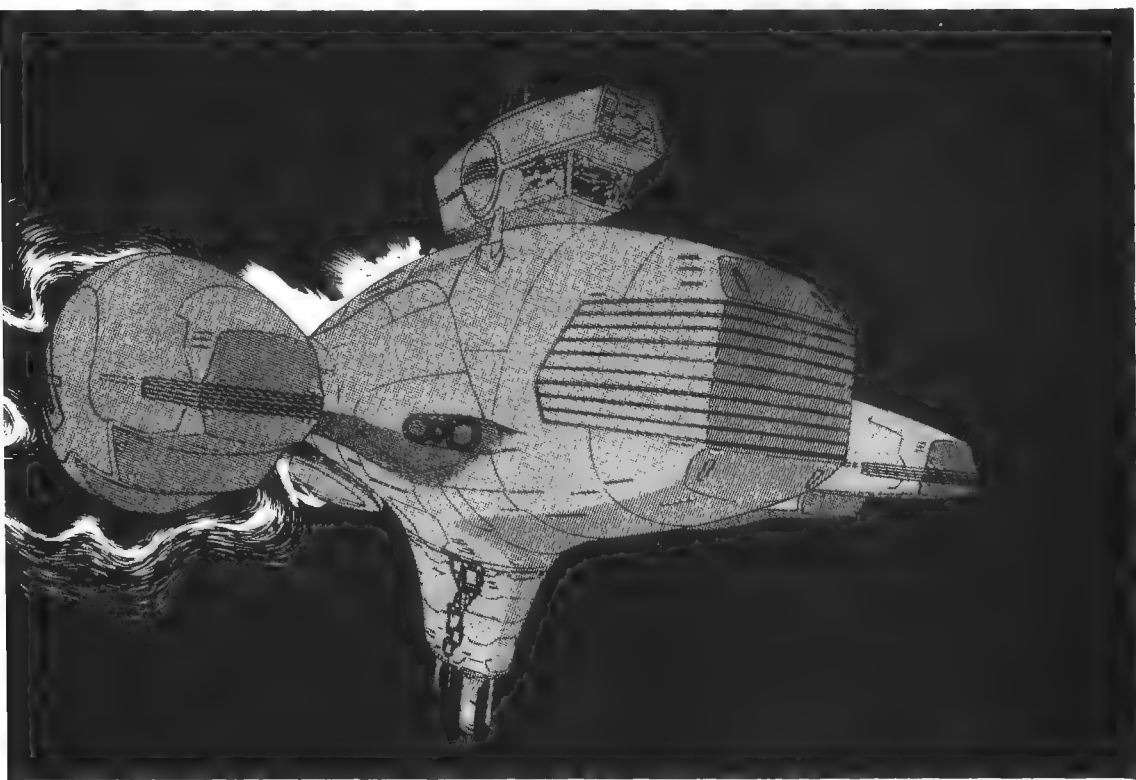
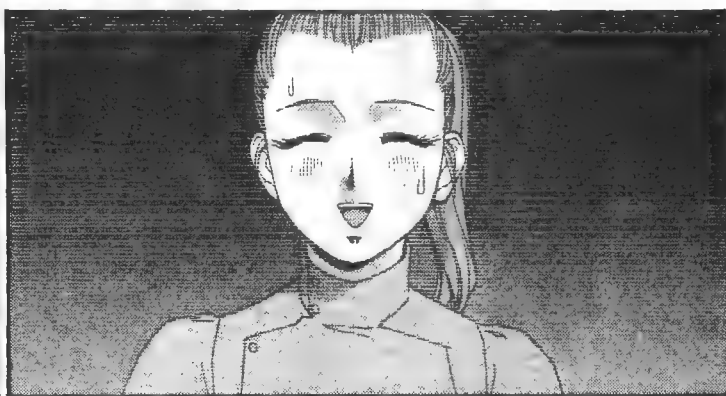
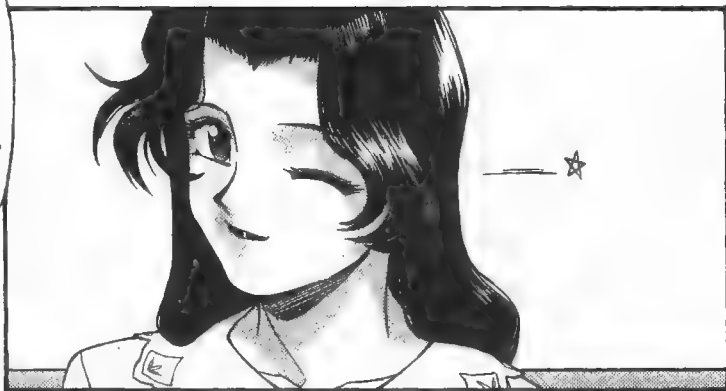
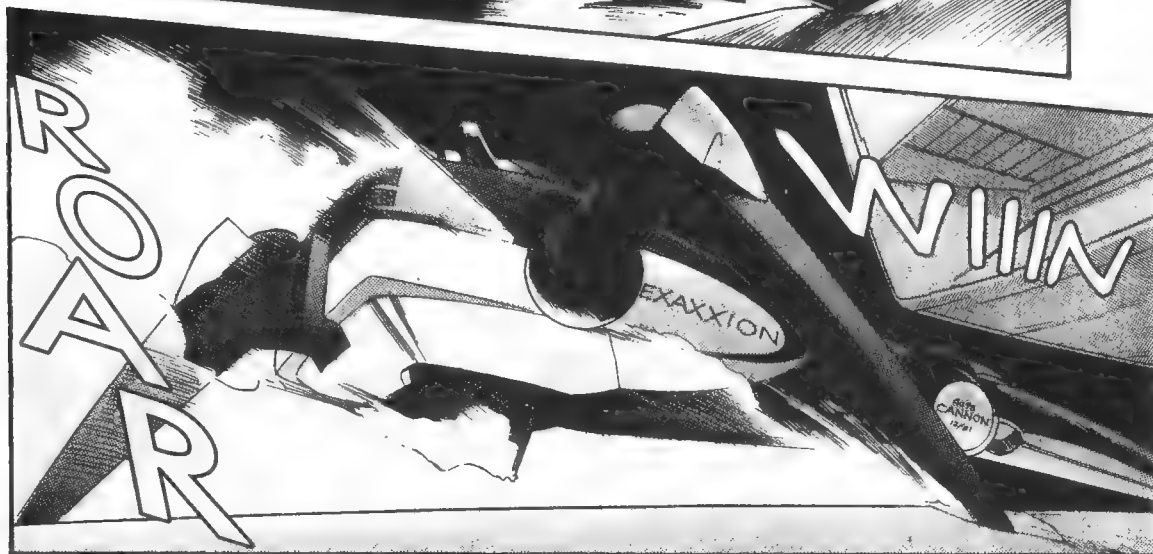
IN REALTA' ERI MOLTO PREOCCUPATA, VERO...?

——☆

CLANK

ROAR

WIIIN

EXAXXION

CANNON

PERCHE' NON SPARATE A RAFFICA CON I CANNONI SECONDARI?

IL PONTE DI COMANDO E' ORMAI SULLA TRAIETTORIA DEI CANNONI SECONDARI!

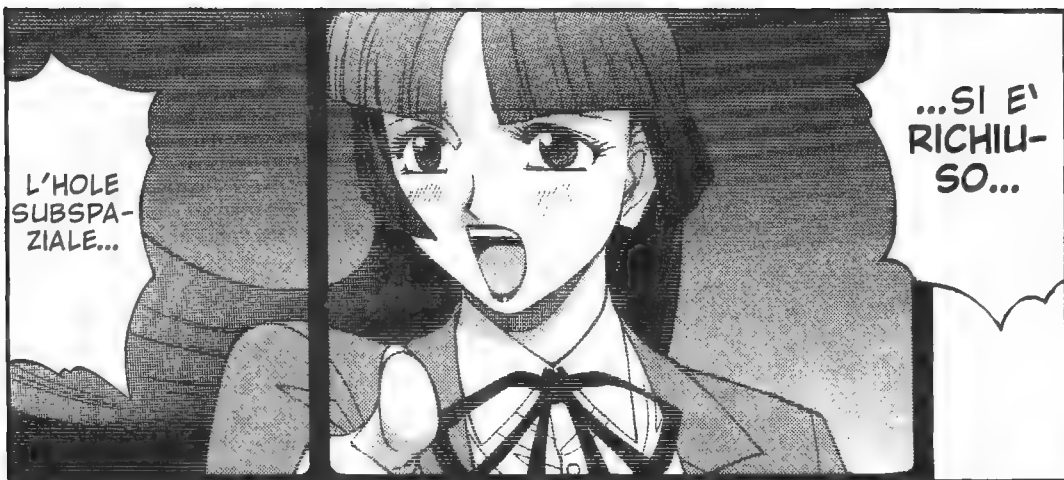
HANF...

HANF...

GLI INFLIG-GERO' IL COLPO DI GRAZIA...

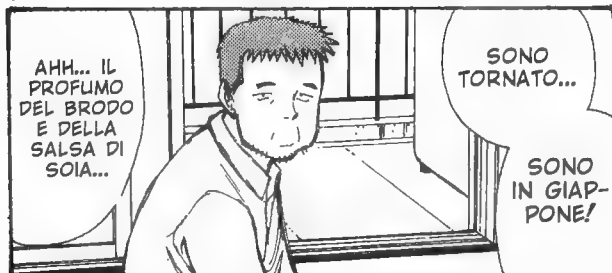
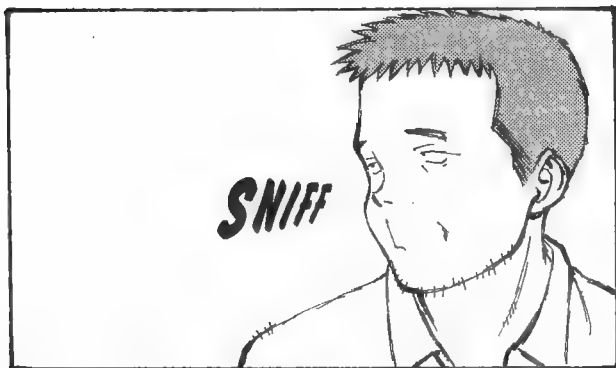
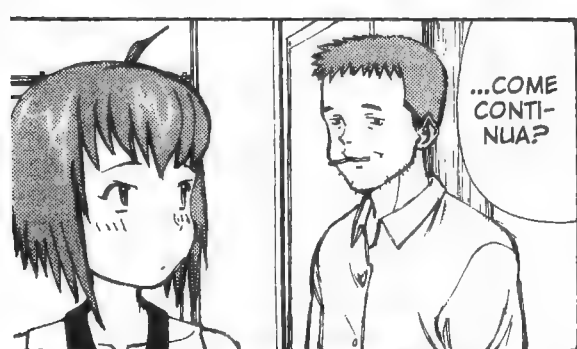
...DA DISTANZA ZE...

HOICHI!

...PRO-PRIO IN QUESTO ISTAN-TE...

Mohiro Kito

NARUTARU

FINE SETTIMANA

SNIFF
AHH... IL PROFUMO DEL BRODO E DELLA SALSA DI SOIA...
SONO TORNATO...
SONO IN GIAP-PONE!
LA-LA-LA... MIO CARO COPERCHIO... CUSTODE DEL SAPORE...
LA-LA... SEI CO-ME UNO SCRIGNO... CHE TIENE CALDO IL CUORE...
LALLA'... MA UN DESTINO MALIGNO...
AH...
BUON-GIORNO, PAPA'!

...COME CONTI-NUA?

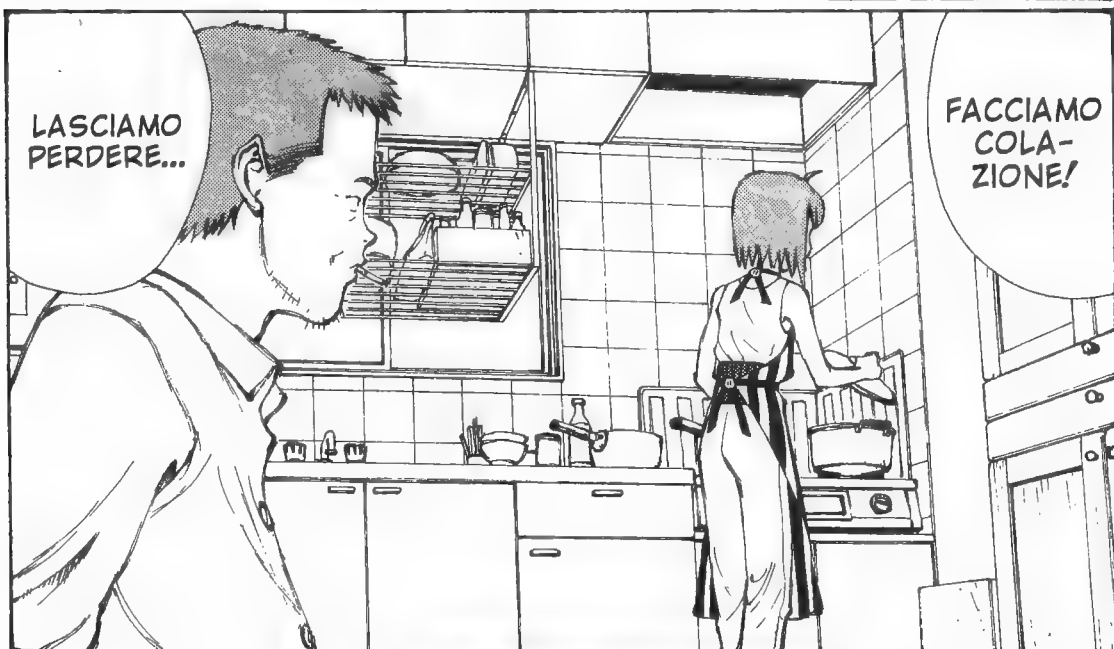
GIA'.
PERCHE'? TI VER-GOGNI?

P-POSSO EVITARE DI DIR-TELO...?
EHM...

AH AH!

CON-TINUA COSI'.
...NON VUOLE DONARMI IL SUO AMO-RE...

BE', NON MI E' MAI PIACIUTA MOLTO, PRIMA...
E' LA PRIMA VOLTA CHE LA SENTO!

N-NO! NON E' AFFATTO COSI'...
AH, QUINDI ORA TI PIACE?
AHI!
OHI OHI OHI...
FACCIAMO COLAZIONE!
LASCIAMO PERDERE...

BUON APPE-TITO!
BUON APPE-TITO!

LA CUCINA RUSSA ERA BUONIS-SIMA...
...MA I PIATTI CUCINATI DA TE SONO I MIGLIORI, SHIINA!

DOVRO' ANDARE A RINGRAZIARE TSURUMARU ANCORA UNA VOLTA!

COS...?! N-NON IMPORTA!

MA COME...?
LUI SI E' PRESO CURA DI TE PER BEN DUE MESI...

SEI ANDATO A RINGRA-ZIARLO PRIMA DI PARTIRE.
E' STATO PIU' CHE SUFFI-CIENTE.

MA GLI HO COMPRATO UN SOUVENIR...
VEDI? UNA MA-TRIOSKA!
FLAP
OH!
HO L'IMPRESSIONE CHE VERRA' SEPOLTA NEL CIARPAME IN UN BATTER D'OCCHIO...

OH, RESTITUISCI-GLI ANCHE LO ZAINO!
AH!
NON PREOCCU-PARTI!
SI', CAPISCO, PERO' IO...
ALLORA POTREI DARGLIELA IO LA PROSSIMA VOLTA CHE LO VEDO.
NON E' IL TIPO DI PERSONA CHE TIENE A QUESTO GENERE DI FORMALI-TA'...
FRA POCO INIZIERANNO LE VACANZE ESTIVE...
N-NON IMPORTA, IN REAL-TA'...
...QUELLO ME L'HA DATO LUI...
MMM...

MENO MALE CHE IL MIO BRACCIO E' GUARITO!
ERA QUESTA LA TUA PREOCCUPAZIONE?

BE', NON HO POTUTO FREQUENTARE IL CORSO...

QUEST'ANNO VERRO' ANCH'IO A TROVARE TUO NONNO.
ZIP

GIUSTO! E POI NON CI SIAMO POTUTI ANDARE, A CAPODANNO.
MA GUARDA... E' GIA' COSI' TARDI?

LASCIO APERTO IL CONTENITORE PER IL PRANZO.
PRIMA DI USCIRE, CHIUDILO BENE E NON DIMENTICARE DI PORTARLO CON TE!

MA SI', MA SI'...

ALLORA IO VADO!

CHIUDI BENE LA PORTA A CHIAVE!

VA BENE.

E TU FA' ATTENZIONE ALLE MAC-CHINE, PER STRADA.

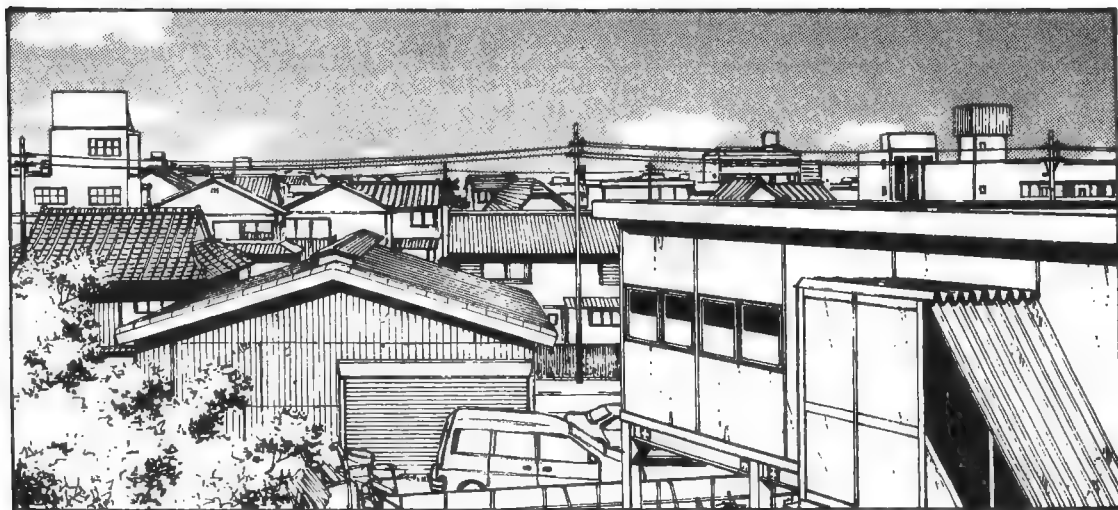
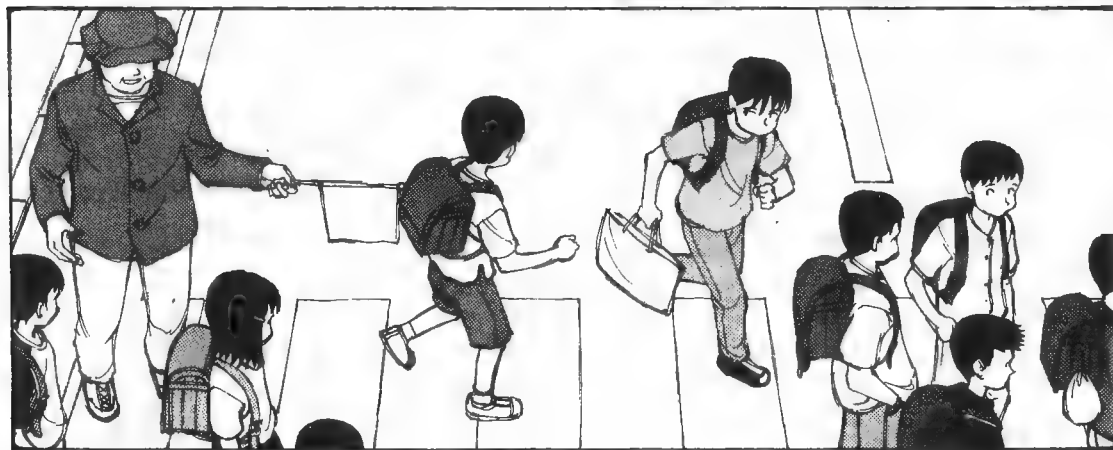
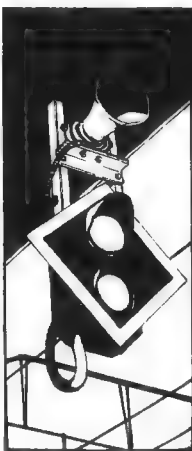
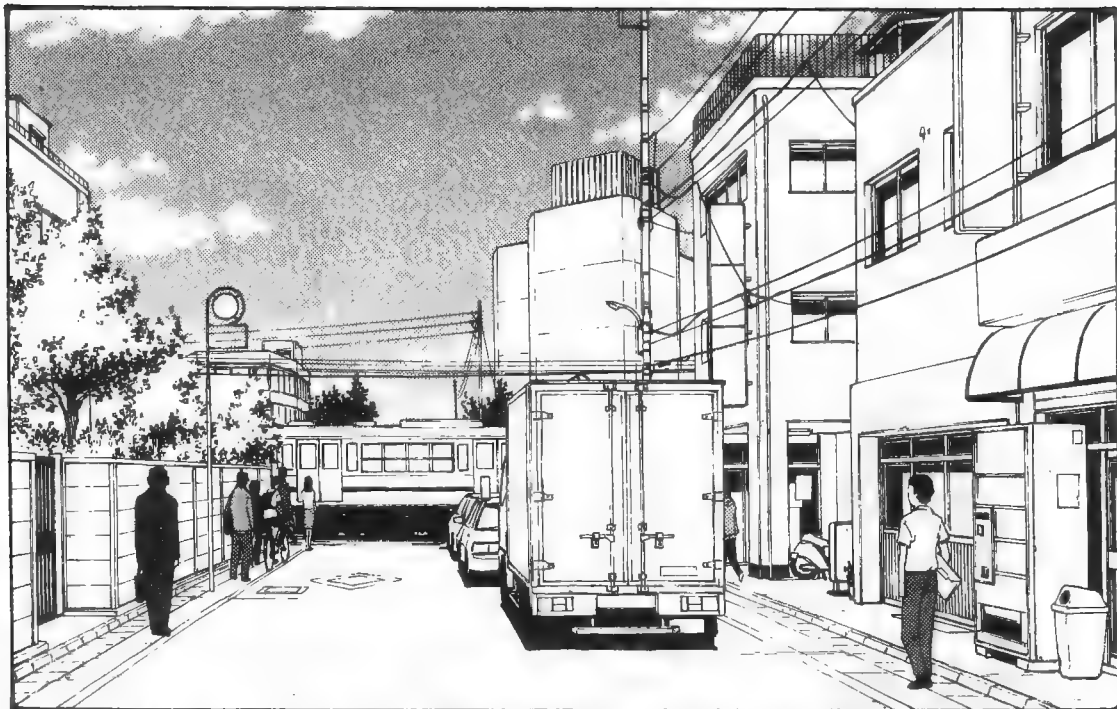
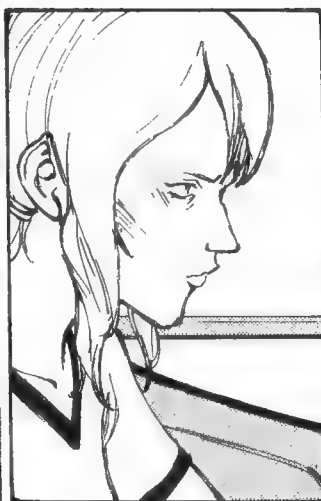
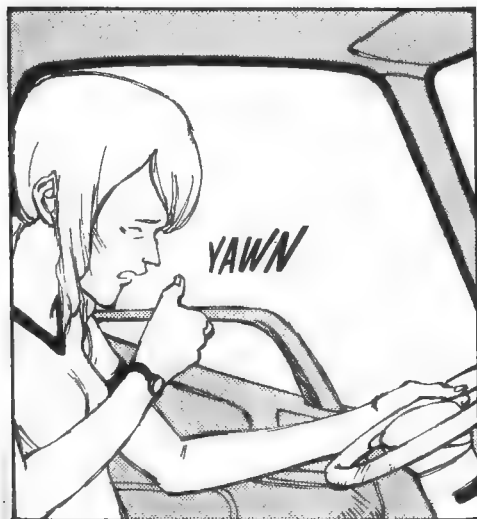
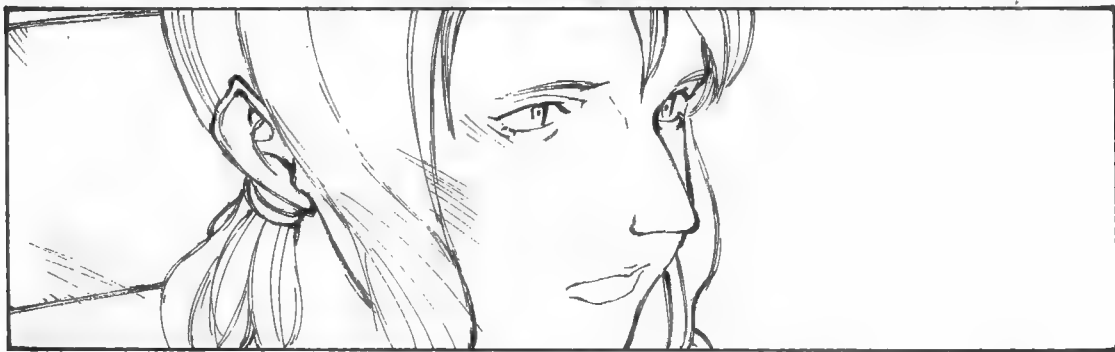
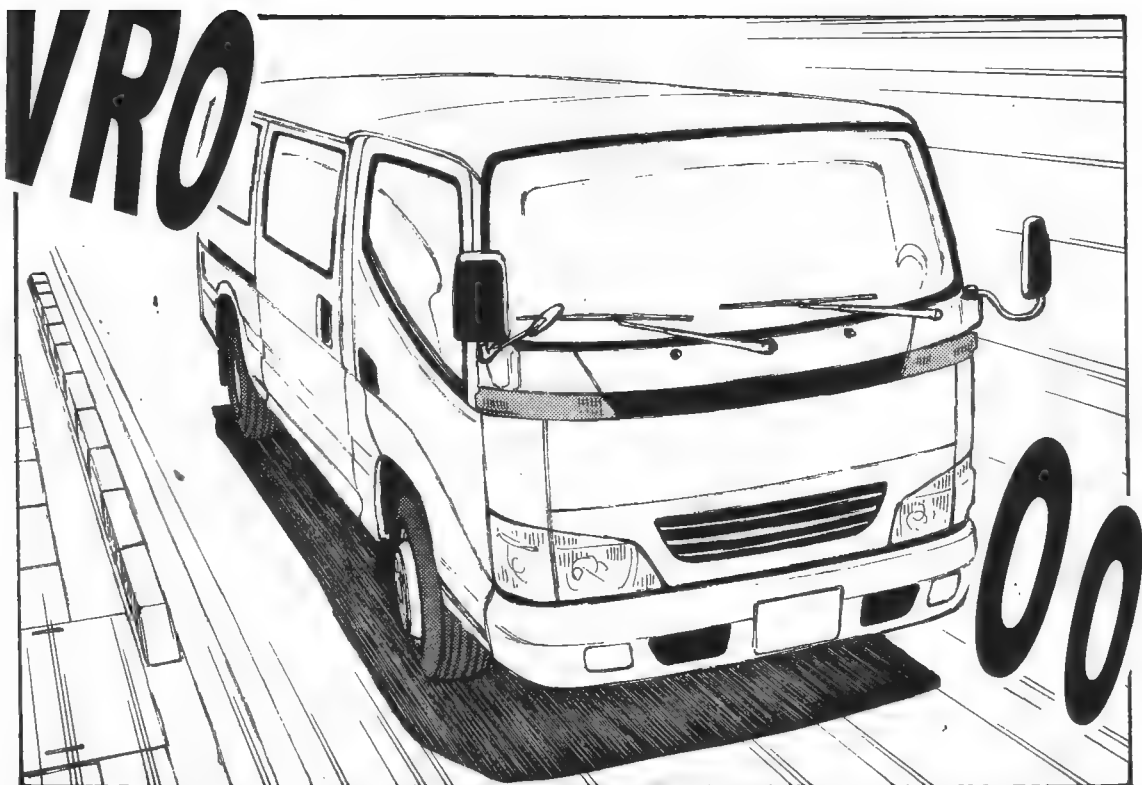
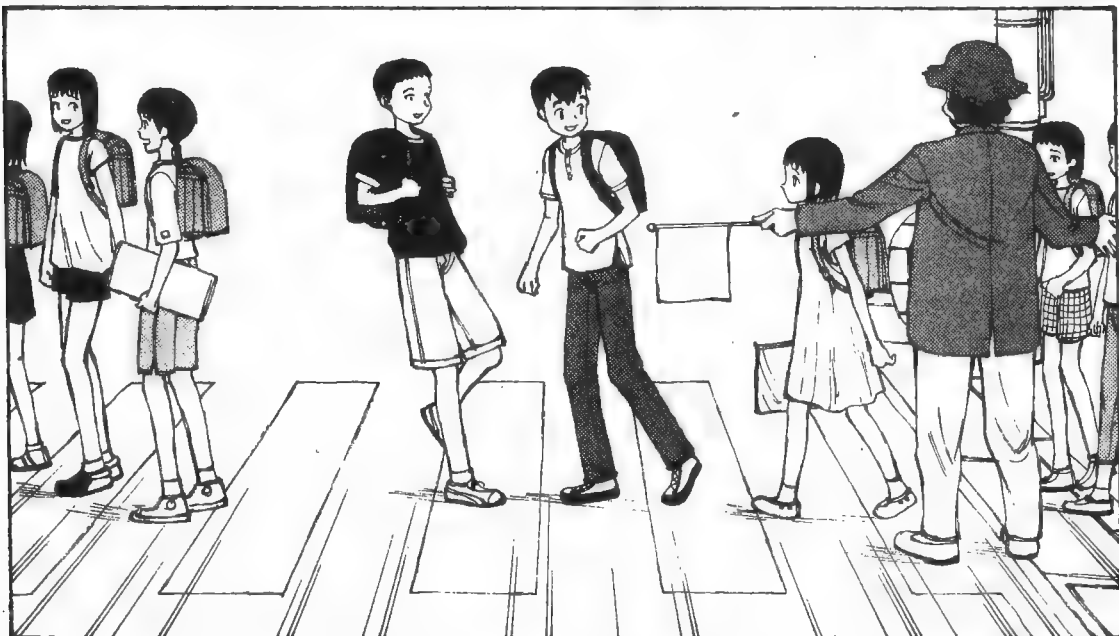
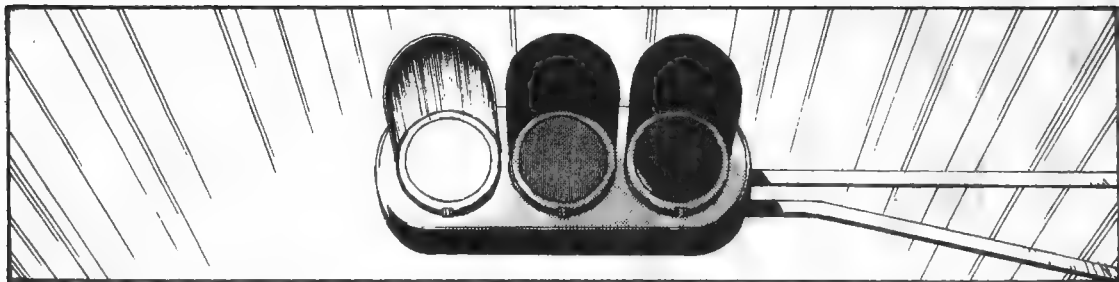
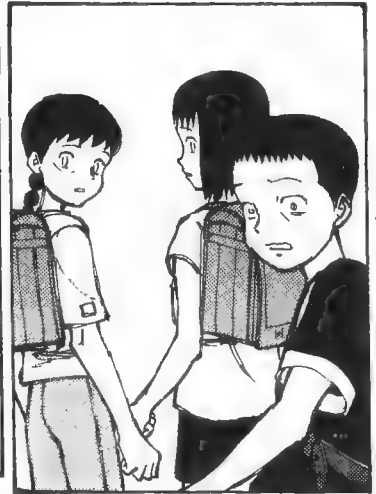
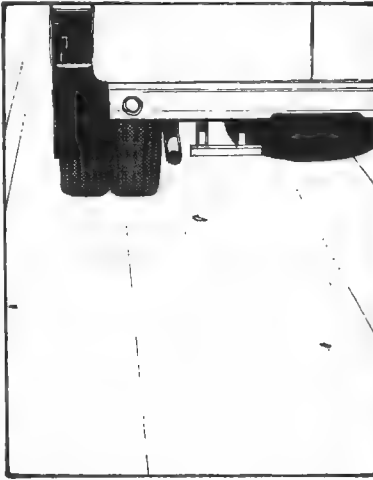
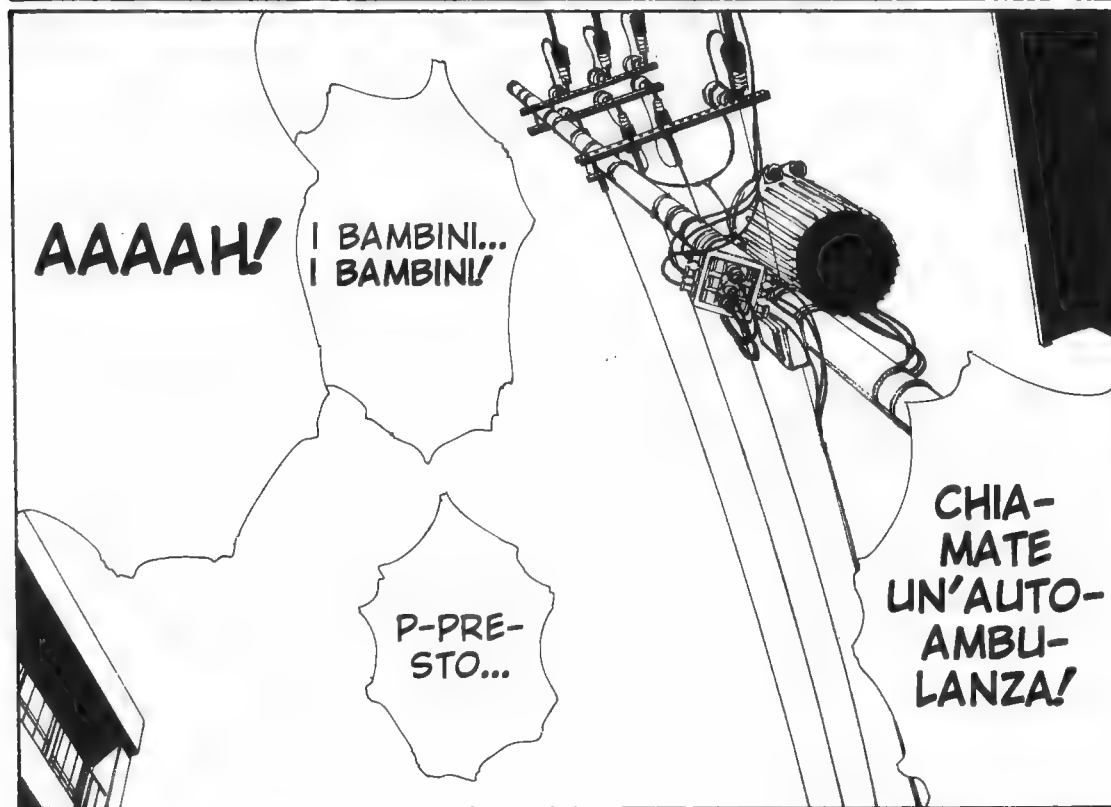
VROOO
YAWN

SKREEEEE

CHIA-
MATE
UN'AUTO-
AMBU-
LANZA!

P-PRE-
STO...

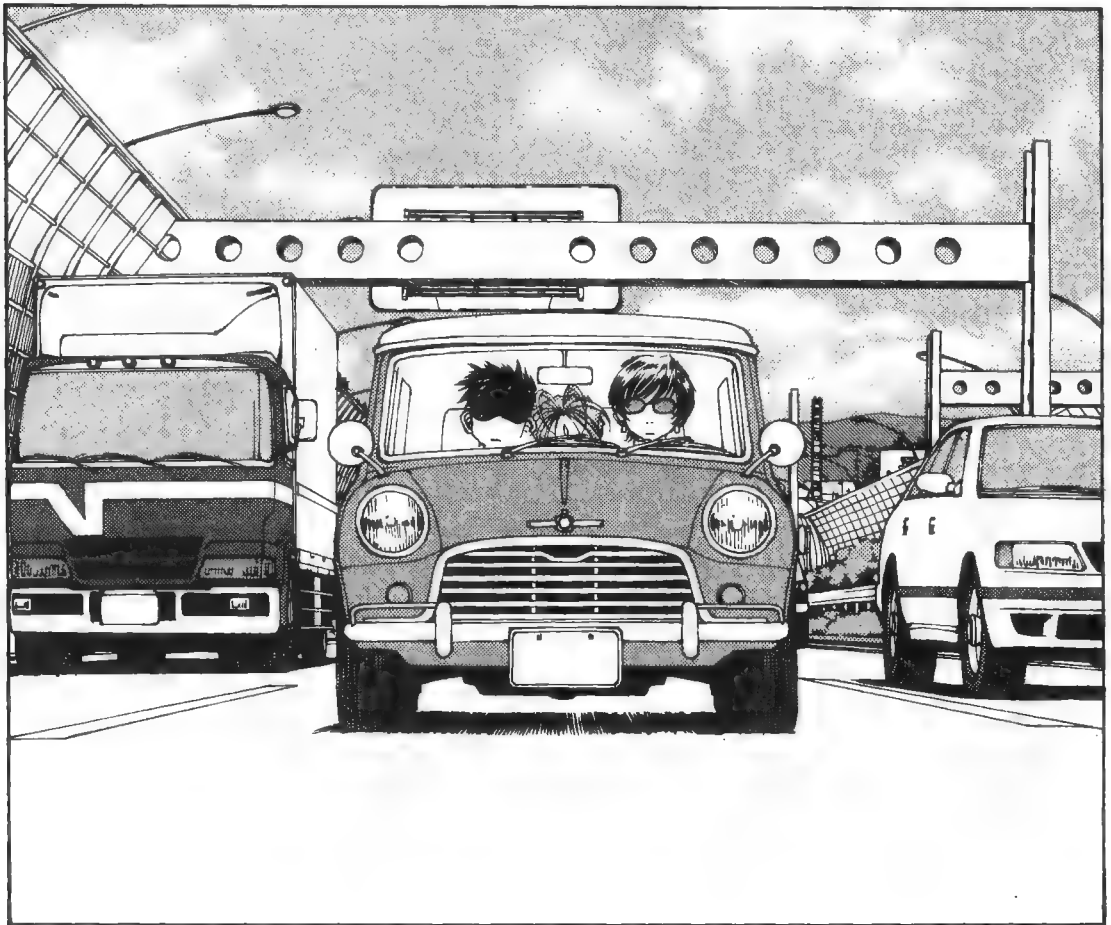
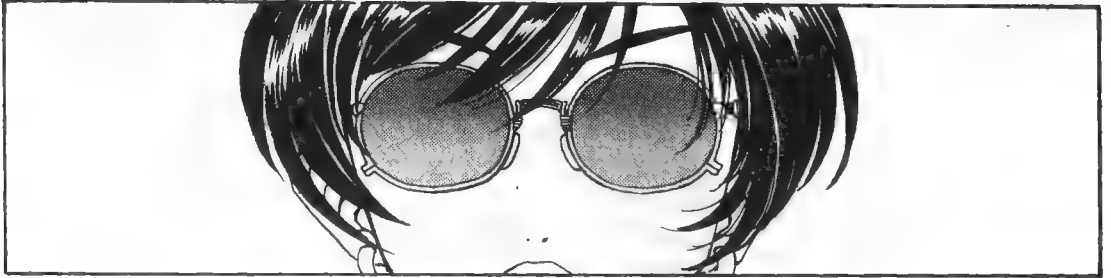
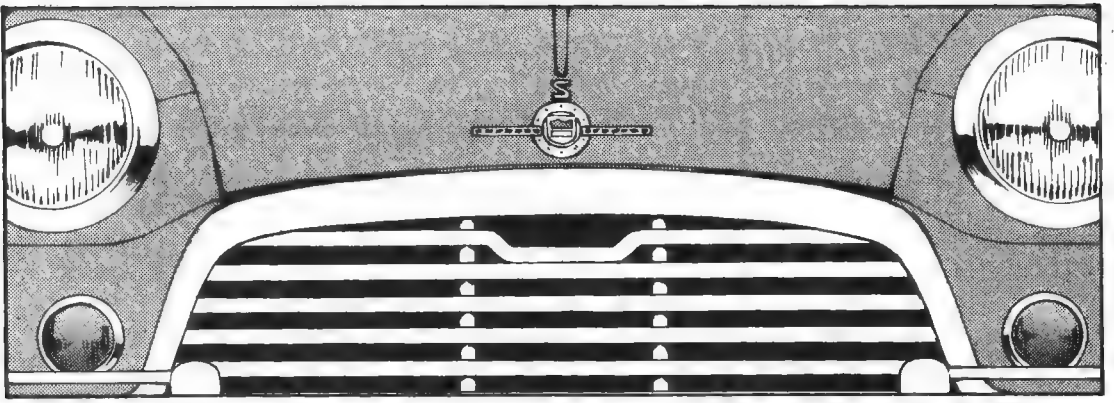
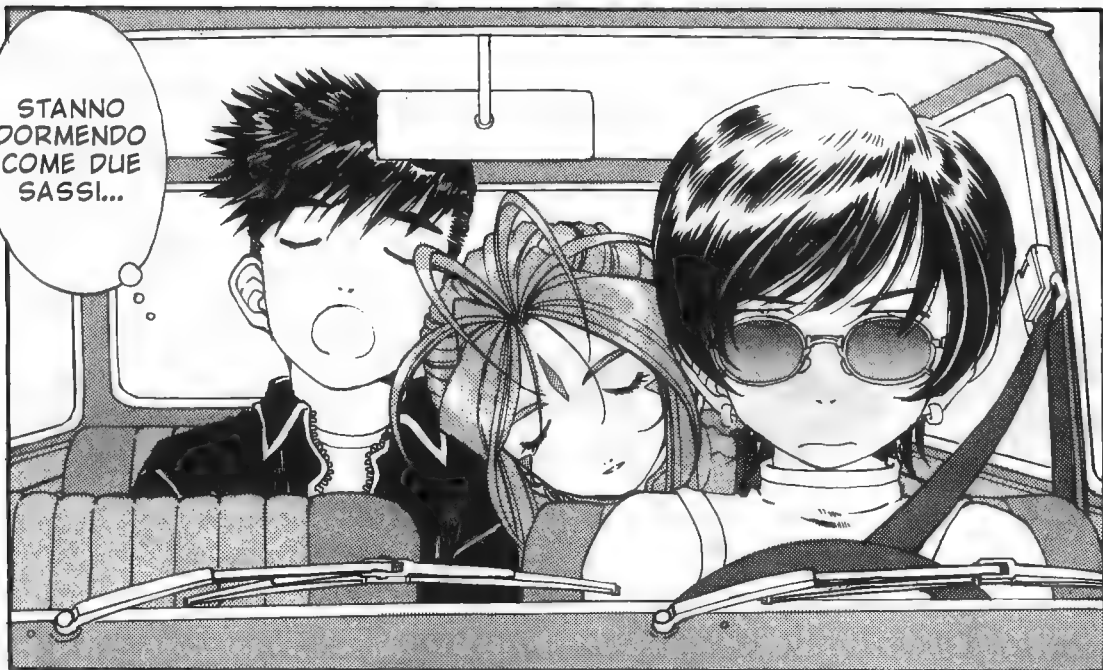
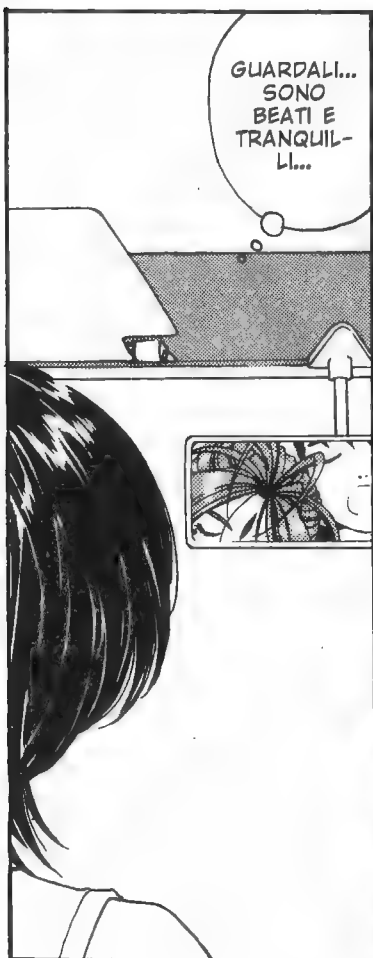
I BAMBINI...
I BAMBINI!

AAAAH!

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

LA SORGENTE DI YUFUIN

SIGH... NON CE LA FACCIO PIU'...
YAWN...

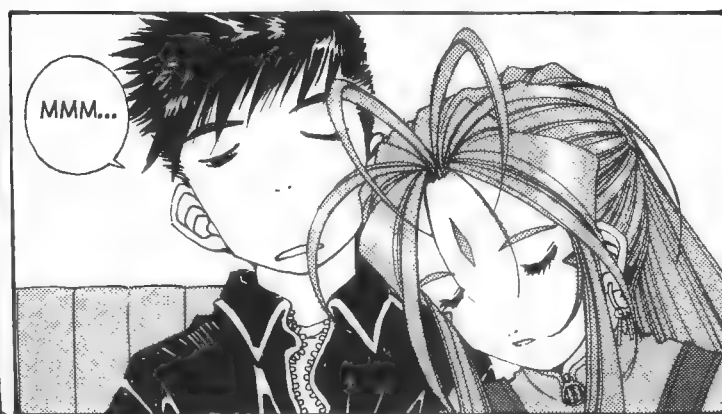
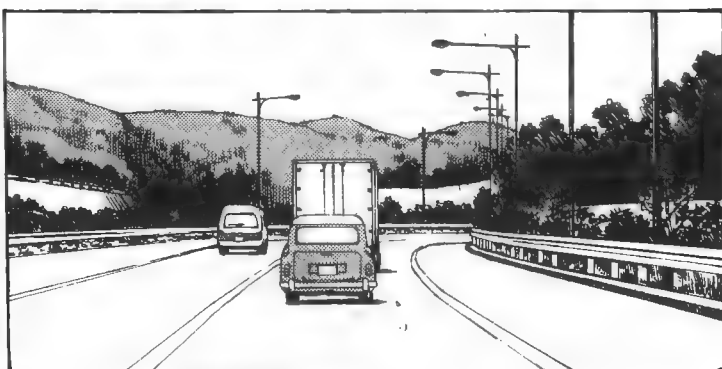
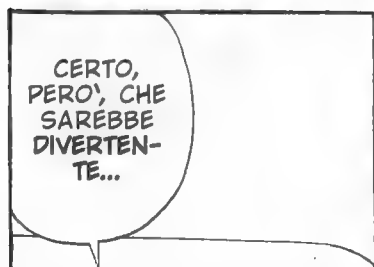
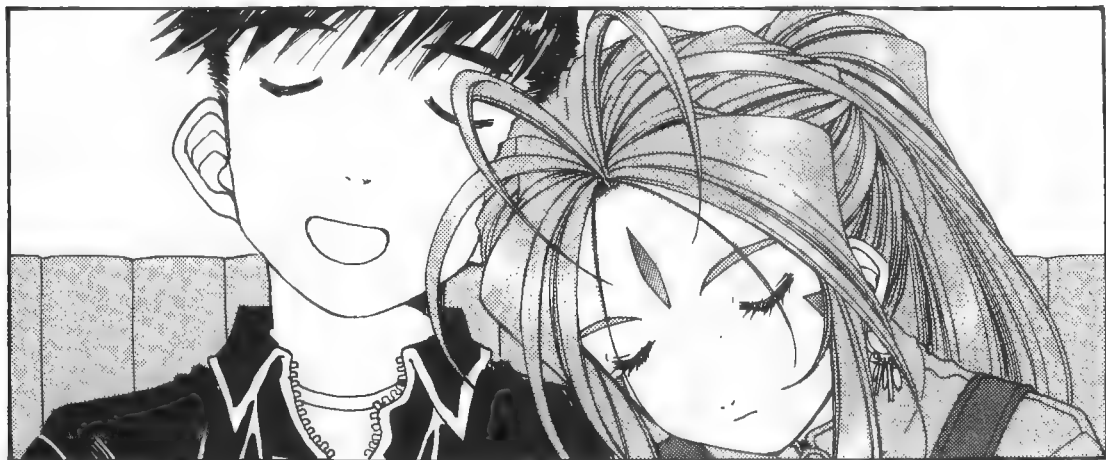
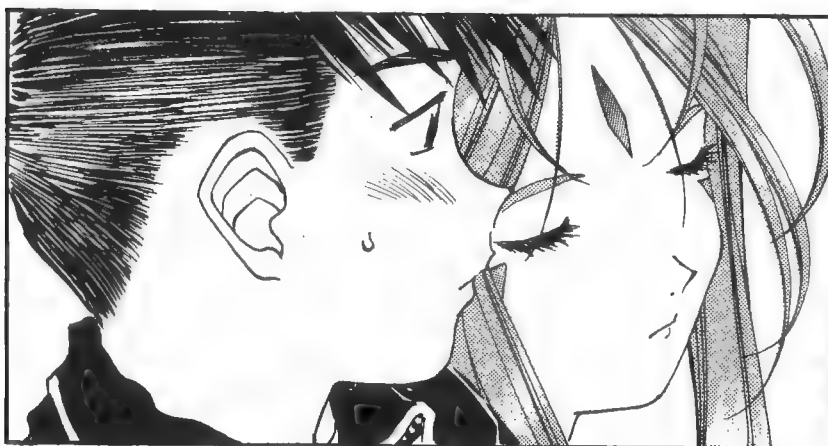
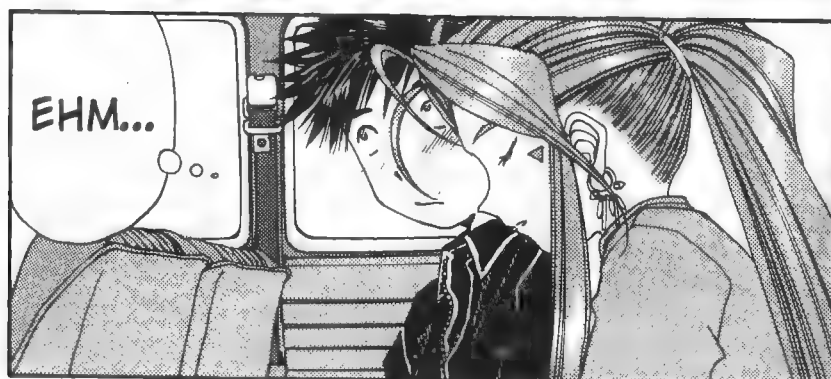
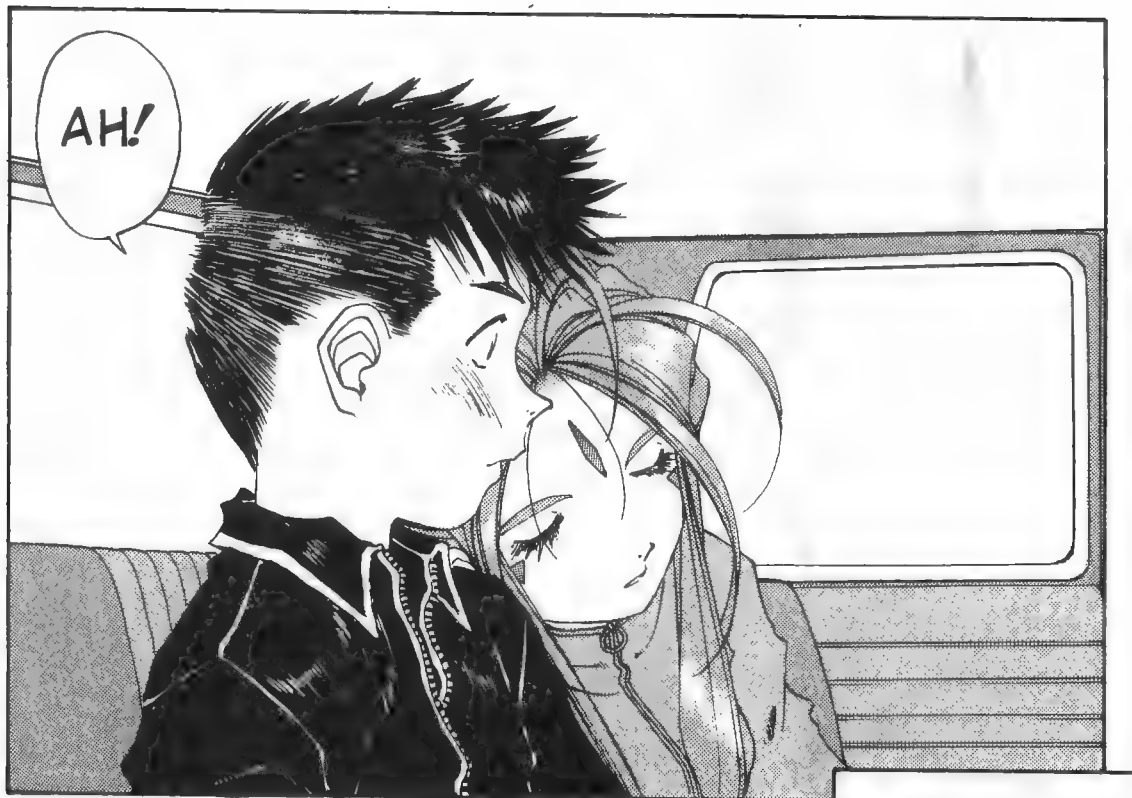
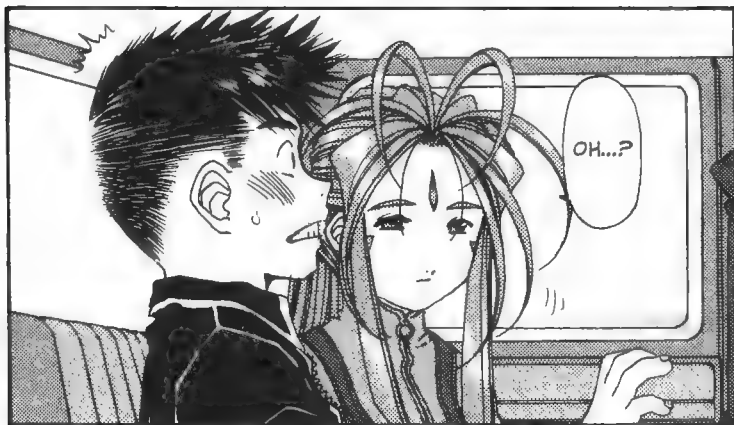
...MA POTRESTI DARMI IL CAMBIO AL VOLAN...?
MORI-SATO, MI DISPIACE CHIEDER-TELO...

STANNO DORMENDO COME DUE SASSI...

GUARDALI... SONO BEATI E TRANQUIL-LI...

NON PREOC-CUPATEVI, PICCION-CINI...

UNA VOLTA ARRIVATI A DESTINA-ZIONE, NON VI DISTURBERO' PIU'...

CERTO, PERO', CHE SAREBBE DIVERTENTE...

MMM...

AH!
EHM...
MH...

OH...?

...DI DARE IL CAMBIO A CHIHIRO... DICO MALE?!
AH, NIENTE! SOLO... AH AH... SAREBBE ORA...

CHE TI SUCCEDE?

ZZZ
ARCH!

GIRA IL VOLANTE! STERZA!
MMM...? CHI E'...?
AAH! CHIHIRO!

S-SI'... BUON-GIORNO...
BUON-DI'!

PLIC
AH...

PLIC
PLIC
PLIC
PLIC
PLIC

SPLOOOSH

GNIKA GNAKA

...VI VA UN PO' DI MUSICA?
BUONA IDEA... PERO' HO SOLO LA RADIO.
GNAKA
CLICK

GNIKA GNAKA GNIKA

...E COSI', LA SELEZIONE DI OGGI E' TUTTA DEDICATA ALLE CANZONI MALINCONICHE.
COMINCIAMO SUBITO CON LA FAMOSA "TETRA DOMENICA".
GNIKA GNAKA

QUELLA DOMENICA POMERIGGIO... LA MORTE...
GNIKA
CAMBIAMO CANALE!
CLICK

I MIEI OCCHI SONO APERTI ANCHE DOPO... LA MORTE...
GNAKA
NON RIESCO A CAMBIARE CANALE!
CLICK CLICK

GNIKA
IO SPENGO!
LA MOR...
CLICK

GNIKA
GNAKA

OH...
...

...L'AR-
COBA-
LENO!

SEMBRA DI BUON AUSPICIO PER IL RESTO DEL VIAGGIO!

GOMMA BUCATA

SURRI-SCALDA-MENTO

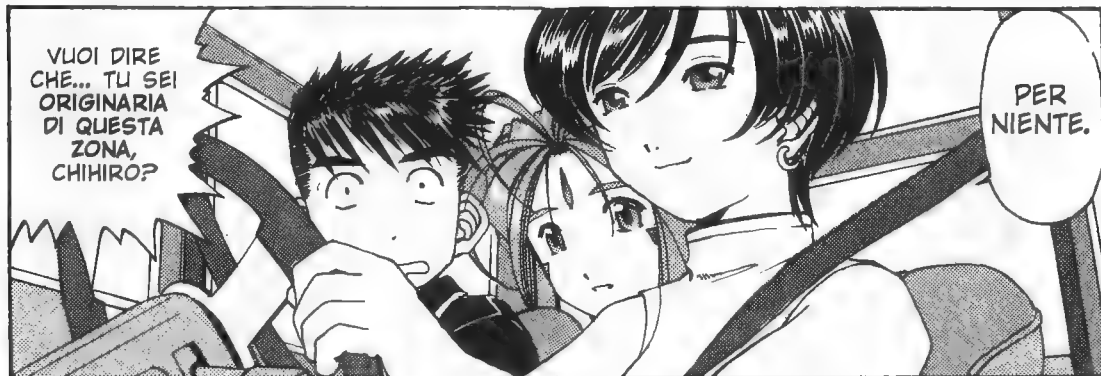
APERTURA DEL CO-FANO IN CORSA

DOPO 15 MINUTI.
UGH...
DOPO 40 MINUTI.
UUGH...
DOPO UN'ORA.
UUGH!
BAASTAAAH! NON NE POSSO PIU'!

IL MIO SESTO SENSO MI DICE CHE ANDANDO SOTTO CI PERDEREMO!

落合
OCHIAI
EXIT 200
UNA STRADA LOCALE...? MA SE NON SI E' PRATICI DELLA ZONA...

FAREMO PRIMA PASSANDO PER LA STRADA DI SOTTO!

NON DOVETE SOTTOVALUTARMI!
TSK!

PER NIENTE.
VUOI DIRE CHE... TU SEI ORIGINARIA DI QUESTA ZONA, CHIHIRO?

SARA' IL MIO ISTINTO SELVAGGIO A INDICARMI LA STRADA!

BLINK

AHH...

RIPOSIAMOCI UN PO'...
CHISSA' DI QUANTO CI SIAMO AVVICINATI A YUFUIN?
IO CREDO CHE ABBIAMO APPENA SUPERATO LA PENISOLA DI KII.
BENE! ALLORA CI SIAMO AVVICINATI PARECCHIO!

MEGLIO CHIEDERE A BELLDANDY DOVE CI TROVIAMO ORA...
L'ARIA DI MONTAGNA E' PROPRIO BUONA!
P-PARECCHIO...? M-MA VERAMENTE NON...

AH!

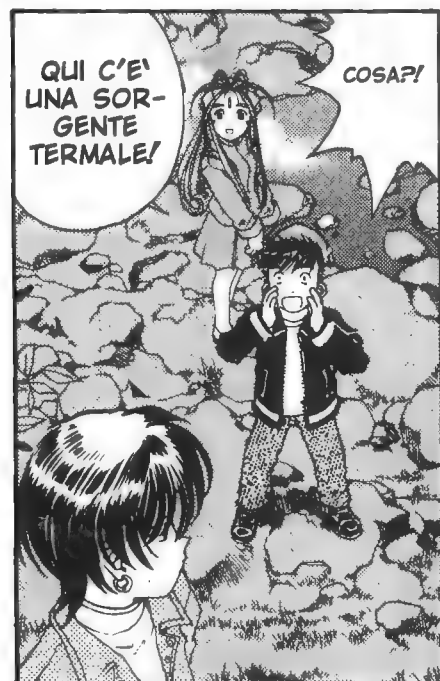
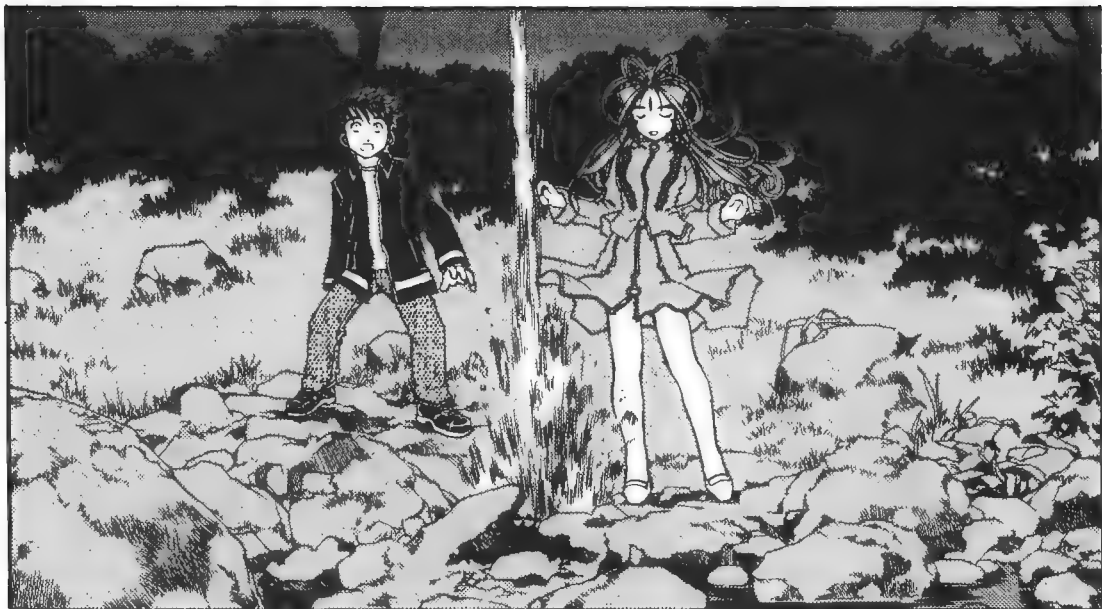
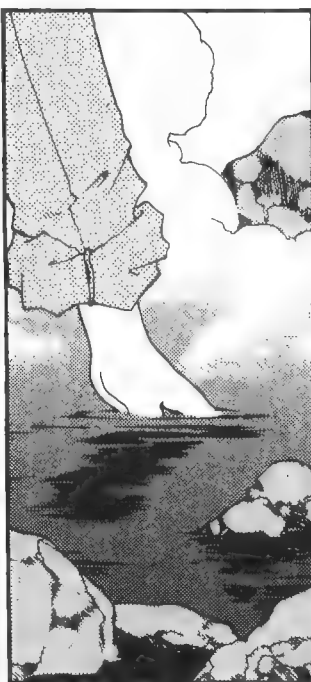
A PROPOSITO... DOV'E' FINITA?

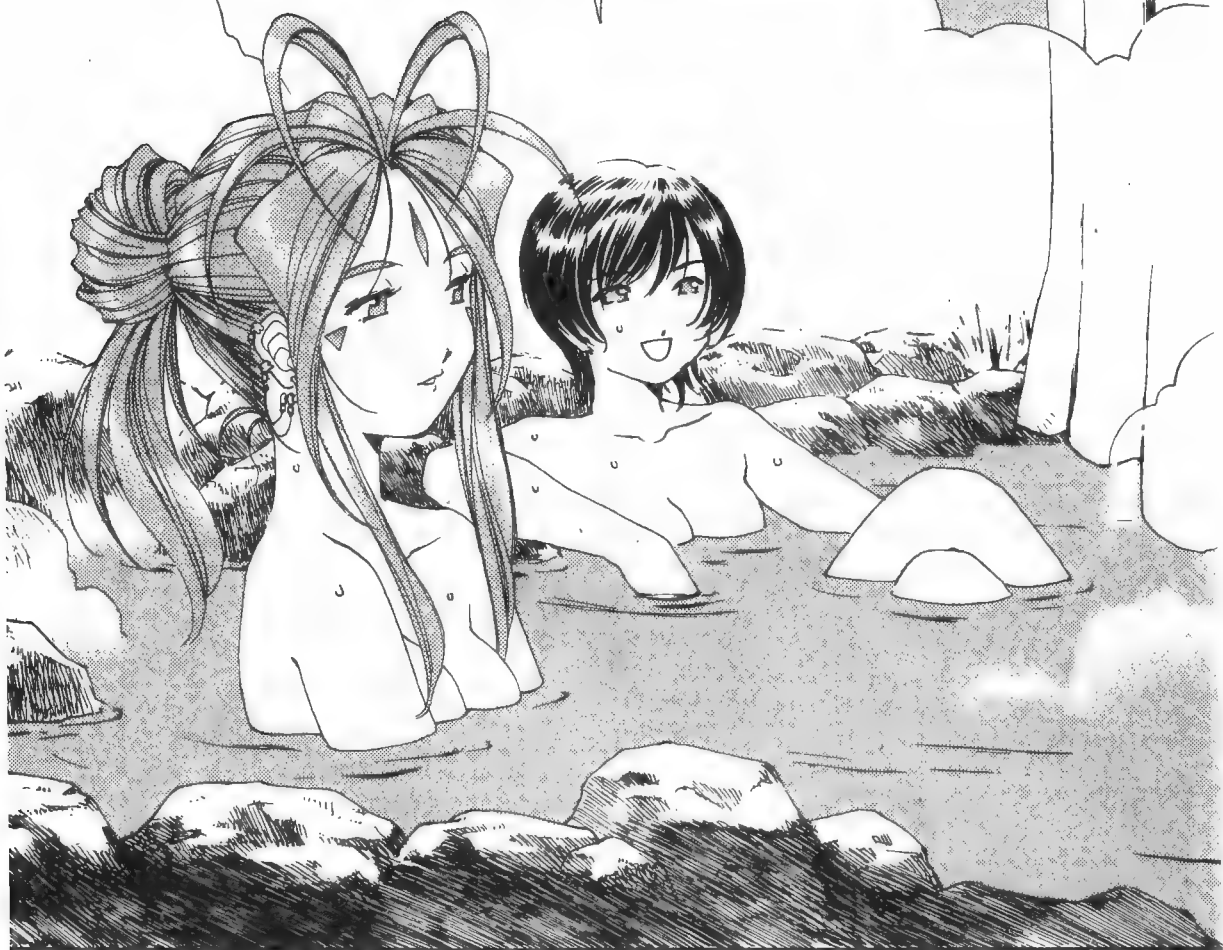
KEIICHI... QUI C'E' UNA SORGENTE TERMALE!

COSA TI E' SUCCESSO?

TU CHE LA TERRA CONOSCI A FONDO, TU CHE CON IMPETO RUOTI VELOCE...
ORA CHE SEI A ME DI FRONTE, PICCOLO DRILLER...
TU CHE HAI VISTO IL CUORE DEL MONDO, ASCOLTA, TI CHIEDO, QUESTA MIA VOCE...
...TROVA LA FONTE!
WHIIIIIII

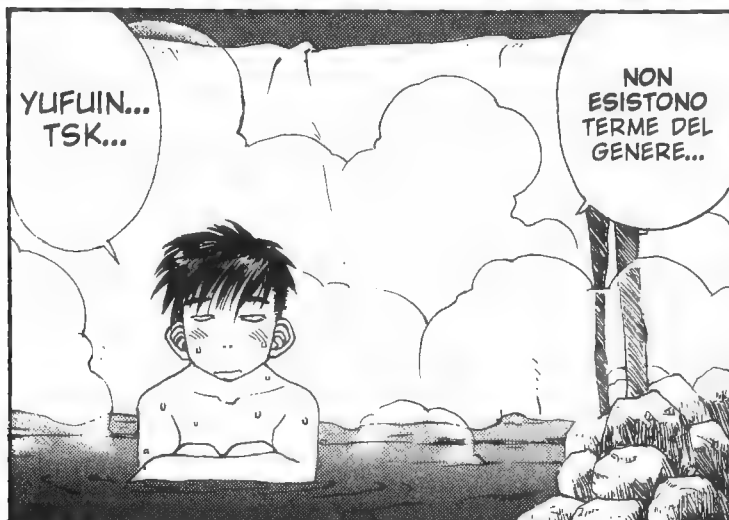
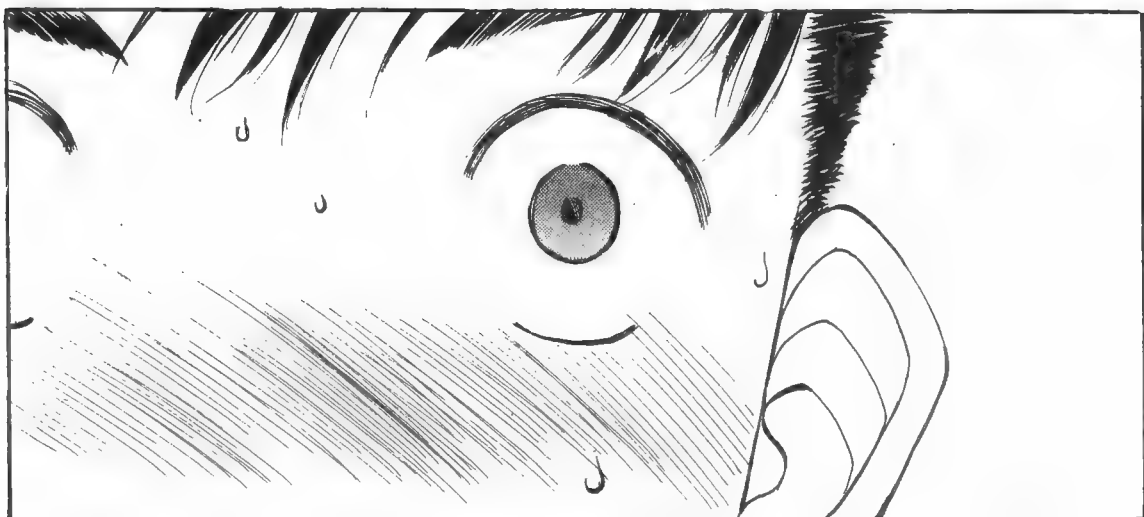
EHI, CHIHIRO!

COSA?!
QUI C'E' UNA SORGENTE TERMALE!

TERME DI YUFUIN ↓

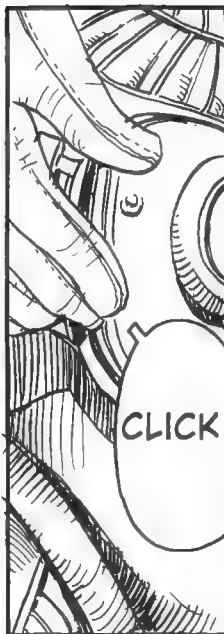
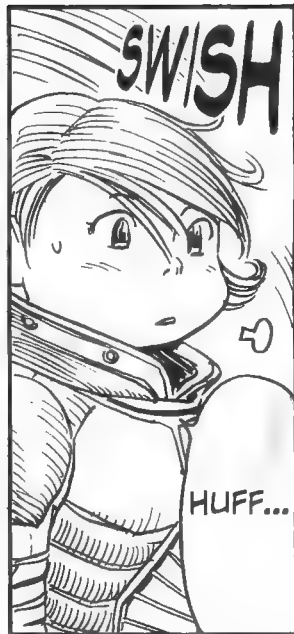
ALLORA? CHE NE DICI DI QUESTE TERME DI YUFUIN, MORISATO?

YUFUIN... TSK...
NON ESISTONO TERME DEL GENERE...

FIIIUUU

湯布院
温泉

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN
IL CONTRATTACCO
DEL RANGER ROSA

LIFT AND TURN!
WRROOOOOOOO
VUOTO ASSO-LUTO!
ROARR
GUOOOOH!

PTHOOOOM

CLICK

SWISH
HUFF...

SSH
QUESTA SETTIMANA SI' CHE HO AVUTO UN BEL PO' DA FA- RE...
SSH
QUESTO E' IL QUARTO?

COMPLI- MENTI, SIGNORINA PINK.
DI QUESTO PASSO RAG- GIUNGERA' LA QUANTITA' MINIMA DI NEMICI PREVI- STA PER LA GIORNATA ODIERNA.

...SIGNIFICA CHE NON HO ANCORA FINITO?!
GIA'.
LA RI- SOLUZIONE VELOCE DEI PROBLEMI E' UNA QUE- STIONE DI PRIMARIA IMPORTANZA PER UN VE- RO EROE.
LA TRASFERIRO' SUL PROSSIMO OBIETTIVO. SI RECHI IMMEDIA- TAMENTE ALLA TOILETTE PIU' VICINA.

IL MIO NOME E' MOMOKA SENDO.
IL MIO ALTER EGO DOTATO DI SUPERPOTERI E' TORANGER PINK, UNO DEI PALADINI CHE DIFENDONO LA GIUSTIZIA.
PANT
TAP TAP TAP
PANT
TAP
TAP TAP
...LA TOILETTE PIU' VICINA?! MA CHE STORIA E' QUESTA?!
FREQUENTO ANCORA LA SCUOLA MATERNA, MA SEGRETAMENTE MI DO DA FARE QUOTIDIANAMENTE PER STERMINARE DECINE DI MOSTRI CHE HANNO INIZIATO AD APPARIRE ALL'IMPROVVISO IN CITTA'.
GNIIK
CHAK
UH?!
...UN GABINETTO PUBBLICO IN UN POSTO DEL GENERE?!
MAGGIORDOMO?!
LA STAVO ASPETTANDO, SIGNORINA.

IL PROSSIMO BERSAGLIO SI TROVA A HIGASHI NIPPORI, IN ARAKAWA-KU.
E' POSSIBILE RICONOSCERLO DAL CAPPELLO BIANCO E DALLA TUTA BLU SCURO. INOLTRE NON SI E' RASATO LA BARBA. E' UN PROFES-SIONISTA DEL PACHINKO.

MA COME FAI...
...A SAPERE COSE DEL GENERE PRIMA CHE IL MOSTRO SI SIA MA-NIFESTATO?

SI ACCOMODI SULLE MIE GINOCCHIA.
NON C'E' TEMPO DA PER-DERE.
E NON CAMBIARE SEMPRE DISCOR-SO!

PAT
BIP

BASH

ROARR
ROARR
AAAAAAH!

SEDE DEL QUOTIDIANO "HIGASHI MURAYAMA SPORT"
UH?
WOOOSH
CHE DIAVOLO E' QUELLO...?
CHAK
MALEDIZIONE A TE, KINJO!
COSA CI FAI ANCORA CON QUEL CULO SULLA SEDIA?!
SE NON TE NE SEI ANCORA ACCORTO, QUESTA NON E' LA HALL DI UN ALBERGO!
VA' SUBITO A VEDERE CHE STA SUCCEDENDO E PORTAMI UN ARTICOLO!
ALLORA DOVREBBE ANTICIPARMI LE SPESE PER LO SPOSTAMENTO, CAPOREDATTORE...
MI SERVE UNO SCOOP, E LO AVRO'!
VA' A RAPINARE QUALCHE BANCA! SE VOLEVI DENARO, NON DOVEVI FARE IL REPORTER!
VORREI SAPERE CON QUALE PARTE DEL CORPO RAGIONA...

TAK
TAK
TAK
CHE DIAVOLO STAI FACENDO, FRONTE DEL PORTO?
BLINK
SENPAI... DEVO PROPRIO DIRTELO...
CHE COSA?
NON LO FACCIO APPOSTA...
CHE IO... NON E' CHE NON CI RIESCO...
MI VUOI DIRE DI COSA PARLI?!

PARLO DI QUESTO.
FLIP

UH?
FLIP
FLIP
AH... LA CELEBERRIMA ...

"LA SUA POPOLARITA' E' IN SALITA, SOPRATTUTTO INTORNO ALLA CITTA' DI CHOFU, GRAZIE AL SUO INCESSANTE IMPEGNO NELLO STERMINIO DEI MISTERIOSI MOSTRI".
"MOMOKA SENDO, CINQUE ANNI".

COS'E', SEI GELOSA DI UNA BAMBINA?
QUELLA SI METTE TROPPO IN RISALTO!

NON E' AFFATTO GELOSIA!
E' UN CONSIGLIO DA PARTE MIA!

UN VERO EROE DEV'ESSERE **STOICO**, NON LASCIARSI CONDIZIONARE DAGLI EVENTI!
...STOICO...? MMM...

NON LO FACCIO APPOSTA!
NON E' CHE NON CI RIESCO!

RUSTLE RUSTLE
BE', METTIAMOLA COSI'... TU DI SICURO NON PUOI LASCIARTI CONDIZIONARE DAGLI EVENTI...
...FINCHE' NON RIESCI A TRASFORMARTI IN TORANGER RED!

CHE C'E' DI MALE?
LEI E' SUPER! LASCIA CHE FACCIA, SE CI RIESCE...
MA SECONDO TE SI PUO' STARE TRANQUILLI, AFFIDANDO IL MANTENIMENTO DELLA PACE DI TOKYO A UNA MOCCIOSETTA?

MI SEMBRA DI CAPIRE CHE NON T'INTERESSI MOLTO QUESTO ARGOMENTO!
SENPAI!
MA SI', MA SI'...

SBUCARE UNO DOPO L'ALTRO, A CASACCIO, COME GRAMIGNA...
E POI, ANCHE I MOSTRI SONO ASSURDI...

SARA' L'ARIA DELLA PRIMAVERA...

OGGI SEI LIBERA. PUOI ANDARE.
C'E' UNA COSA CHE VOGLIO VERIFICARE.

NON SEGUIRMI, ALTRIMENTI LA SITUAZIONE SI COMPLICA.
EBBENE SI'.

PRENDI. FATTI UN BEL PIATTO DI RAMEN ALLA MIA SALUTE.
UH...? DEVI ANDARE A RACCOGLIERE QUALCHE NOTIZIA?

...?

PURO SOVVERTIMENTO DELL'ORDINE GERARCHICO...
GRUNT

MA COME? E' MISO HACCHO, SPECIALITA' DI NAGOYA! E' BUONISSIMO!

BE', SEMPLICE... NON MI SONO ACCORTA CHE ERA FINITO IL MISO CHE USIAMO DI SOLITO.
IN FONDO, ANCHE LA ZUPPA DI MISO ROSSO NON E' MALE, NON TROVI?

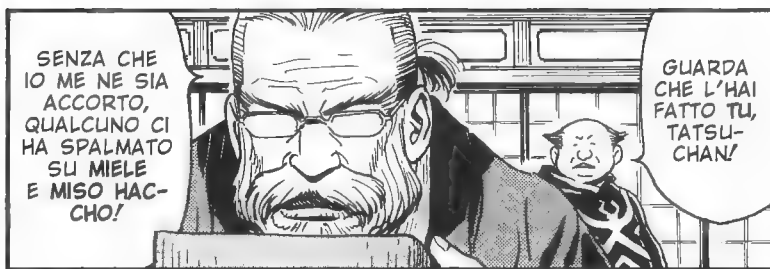
STUPIDAGGINI!
QUI SIAMO A TOKYO, LA CAPITALE DEL GIAPPONE!
LA ZUPPA DI MISO ROSSO E' IL CIBO CHE MANGIANO A NAGOYA... UN PAESONE DI CAMPAGNA CHE SI SPACCIA PER GRANDE CITTA'!

EHM... ABBIAMO GIA' ABBASTANZA NEMICI ANCHE SENZA TIRARCI ADDOSSO LE IRE DELLA GENTE DI NAGOYA...
TATSU-CHAN, DEVI CHIEDERE SUBITO SCUSA AGLI ABITANTI DI NAGOYA! HAI DAVVERO ESAGERATO!

NO... NON CHIEDERO' MAI SCUSA.

...E INOLTRE, NON BISOGNA SOTTOVALUTARE L'ARTE CULINARIA DI NAGOYA, CAPACE DI DELIZIARE QUALSIASI PALATO!
NAGO NAGO
ALIENO DEL PIANETA DEL MISO
YA YA
SE MOSTRASSIMO IL FIANCO PER DISTRAZIONE...
LORO INVADEREBBERO RAPIDAMENTE LA CULTURA ALIMENTARE DELLA METROPOLI, RICORRENDO AL LORO DELIZIOSO MISO!

TLI-NG

SIZZLE
GUARDATE QUESTO TOAST, PER ESEMPIO!

GUARDA CHE L'HAI FATTO TU, TATSU-CHAN!
SENZA CHE IO ME NE SIA ACCORTO, QUALCUNO CI HA SPALMATO SU MIELE E MISO HAC-CHO!

CROCK

PER GIUNTA, E' ROSOLATO ALLA PERFE-ZIONE ED EMANA UN AROMA ESTASIAN-TE...
SNIFF
SNIFF

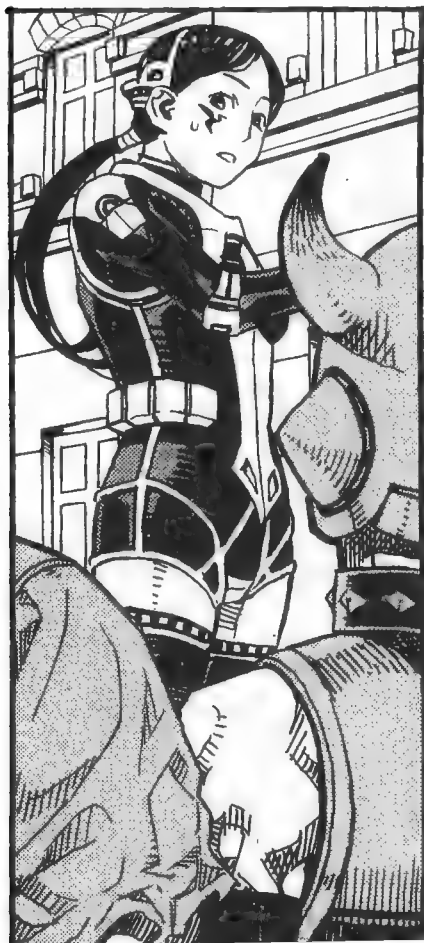
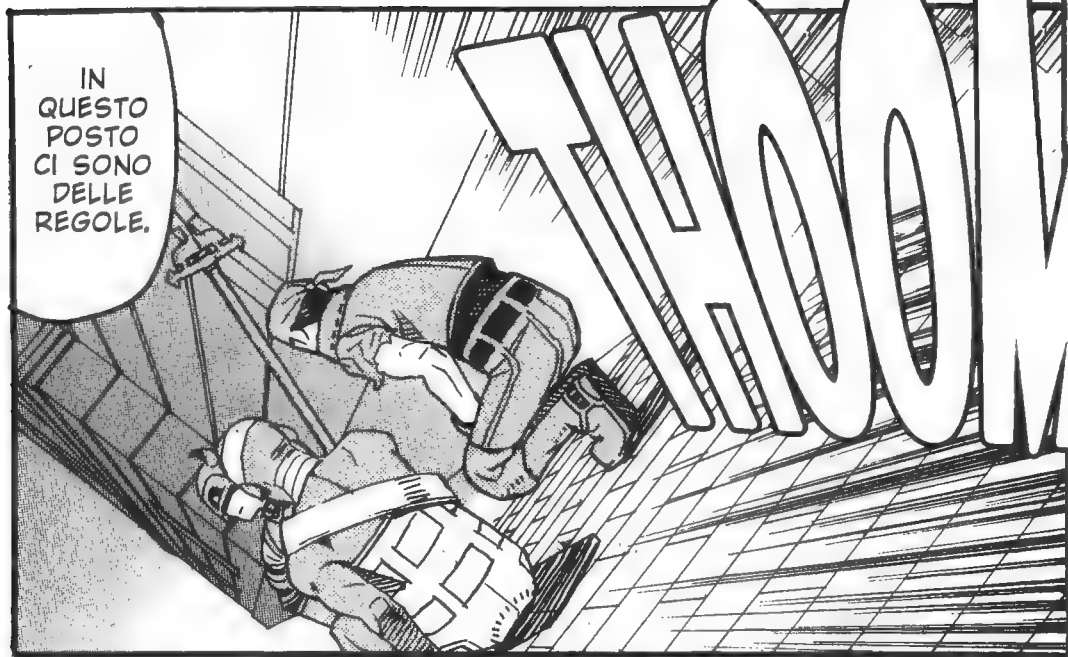
QUESTO E' IL SAPORE DEL SOVVER-TIMENTO DELL'ORDINE GERARCHICO!
ED E' BUONIS-SIMO.
QUINDI, VOLEVI DIRE SEMPLICE-MENTE QUESTO?
TRE PAGINE PER DIRE UNA COSA DEL GENERE. ADESSO CHI LI SENTE I LETTORI?

TAP TAP TAP TAP
KLAK KLAK
BUONGIORNO...
ARRIVO!
CHE...?! E' ENTRATO QUALCUNO!
AH!
SONO KINJO. SONO VENUTO SENZA AVVERTIRLA.
SALVE, SIGNORINA URUSHIZAKI.
CHI E', HARUKA?
KO-ZK
UH-OH
UN APPUNT... COSA?!
NON C'E' PROBLEMA SE NON HO PRESO APPUNTAMENTO, VERO?
N-NO... U-UN MOMENTO... N-NON E' IL CASO CHE...

NIENTE! NON E' NESSUNO!
CIOE'... E' SOLO UN CORRIERE ESPRESSO!
MI DISPIACE, MA QUESTO PACCO NON E' PER NOI! HA UN INDIRIZZO SBAGLIATO!
E-EHI!
SENTIAMO...
...COSA VUOLE DA ME?
ECCO...
...AVREI UNA COSA DA CHIEDERLE, SIGNORINA URUSHIZAKI.
MI CHIAMI PURE HARUKA.
ALLORA, HARUKA, VENGO SUBITO AL DUNQUE.
GLI ATTENTATI CHE STANNO SUSCITANDO TERRORE FRA LA GENTE IN QUESTO PERIODO SONO PER CASO OPERA VOSTRA?
NO.
GLI UNICI VERI MOSTRI SIAMO IO E MADOKA. TUTTI GLI ALTRI SONO FALSI.

CAPISCO.
COMUNQUE SIA... VISTO CHE VOI NON C'ENTRATE...
...MI CHIEDO CHI POTREBBERO ESSERE QUEI MOSTRI.
ORA CHE L'HO SENTITO DA TE, SONO PIU' TRANQUILLO.
INSOMMA, IL FATTO E' CHE... SONO VENUTO A CONOSCENZA DI VOCI CHE NON MI LASCIANO INDIFFERENTE...
QUALI VOCI?
SEMPRE IN MERITO AGLI ATTACCHI DI QUELLE STRANE CREATURE...
PARE CHE TUTTI GLI ESSERI UMANI AGGREDITI DA ESSE CAMBINO... DIVENTINO ALTRE PERSONE, COMPLETAMENTE DIVERSE...
ESATTO...
ALTRE PERSONE...?
E, PRIMA DI CAUSARE MALINTESI, PREFERISCO SPECIFICARE CHE...
...DIVENTANO... BUONE.

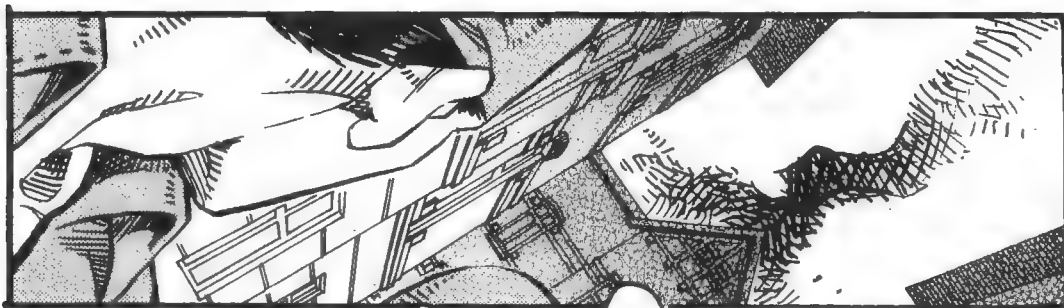
Rokuro Shinofusa
KUDANSHI
GAME 12

BEL CULO DAV-VERO.
DEV'ES-SERE UN FINOC-CHIO.
BENE. FAR FUORI QUELLI LI' MI DA' MOLTI MENO PRO-BLEMI.
PIAN-TALA, IMBE-CILLE.

IN QUESTO POSTO CI SONO DELLE REGOLE.

THOOM

...

CO-S'ERA?

EHI!

MI SENTI? E' GIA' INIZIATO IL DUELLO, LI' IN PIAZZA?

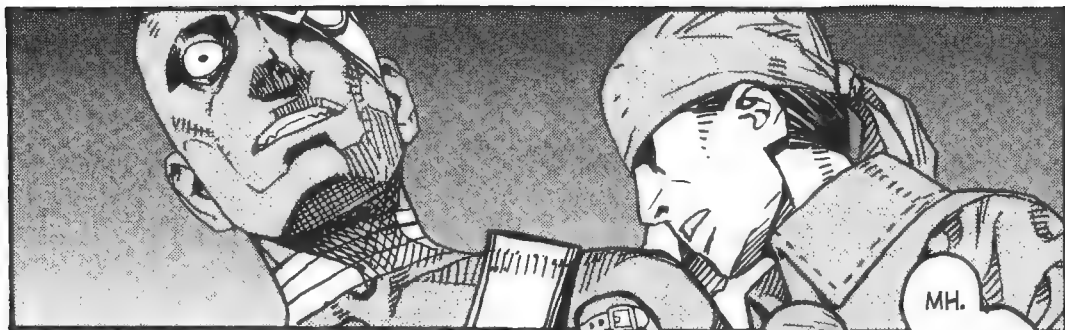
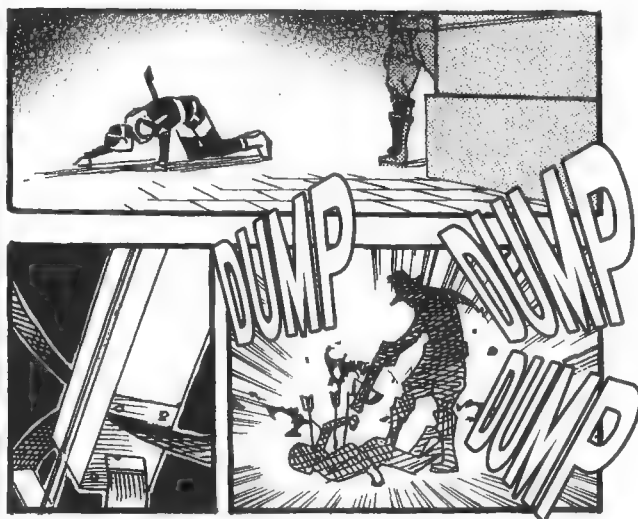
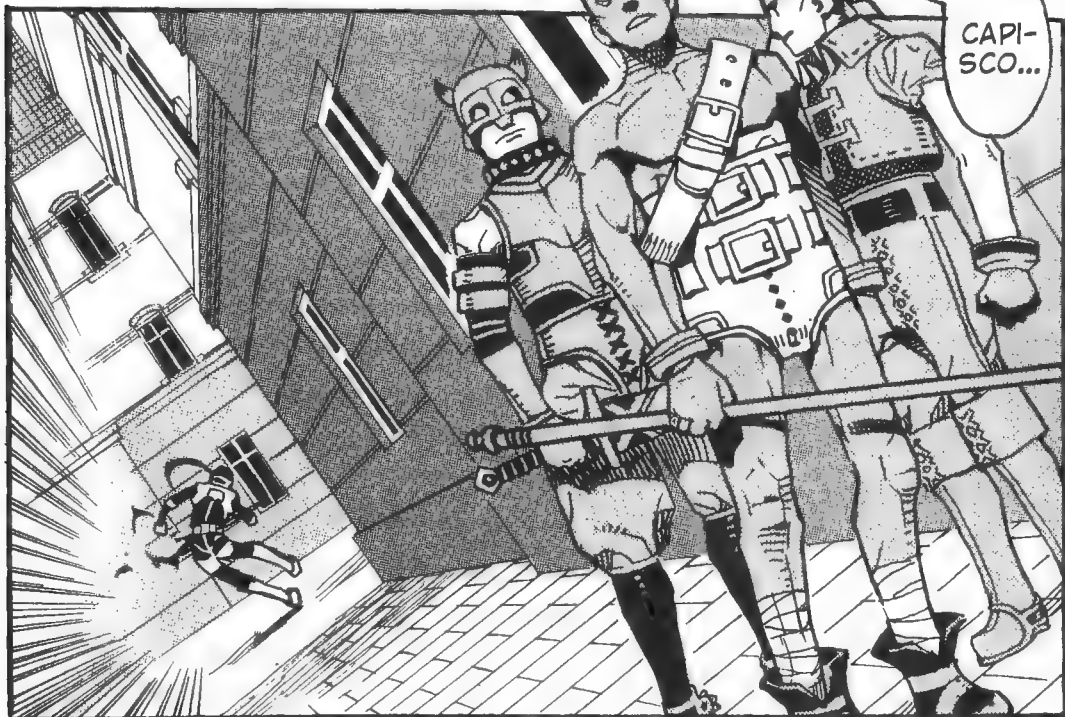
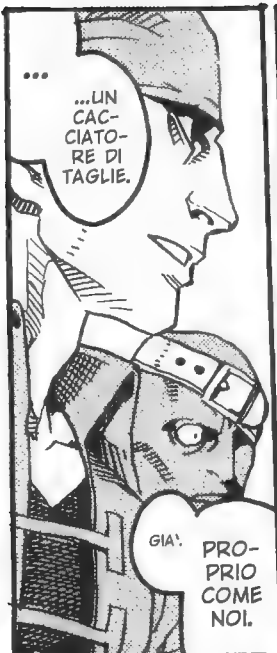
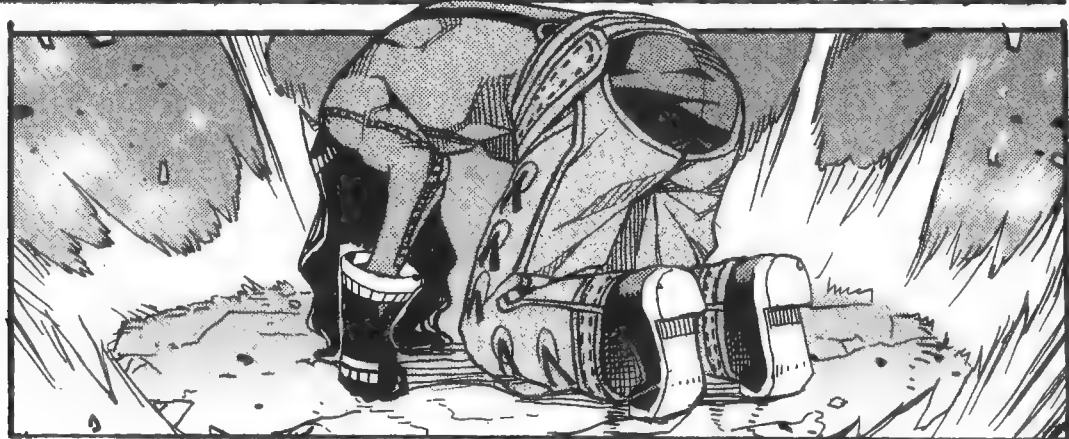
...

NO.

DIREI...

...AN-CORA NO.

MH.

CAPI-
SCO...

EHI!
SEI SICURO CHE NON CI SIA ALCUN PROBLEMA, A UCCIDERLO SENZA MOTIVO?
...
...UN CACCIATORE DI TAGLIE.
GIA'.
PROPRIO COME NOI.
COME NO!
ALTRIMENTI NON SAREMMO VENUTI A VEDERE OGGI.
NON SAPETE...
...CHE C'E' IL QUINTETTO?
...
SI'.
IL QUINTETTO HA INIZIATO.
INTENDI IL DUELLO DI I?
MA DICONO CHE NON E' ANCORA INIZIATO.
NO...
INTENDEVO SSU E WU DEL QUINTETTO.
VISTO CHE HANNO DATO IL VIA ALLE DANZE, HO PENSATO CHE NON POTEVO NON APPROFITTARNE.
ANCHE QUEI DUE SONO QUI?
CO-S'HANNO COMBINATO?
OH...
...SEMPLICE...

LA CACCIA AI PK.

DUMP
DUMP
AH!
DUMP
UGH!
...

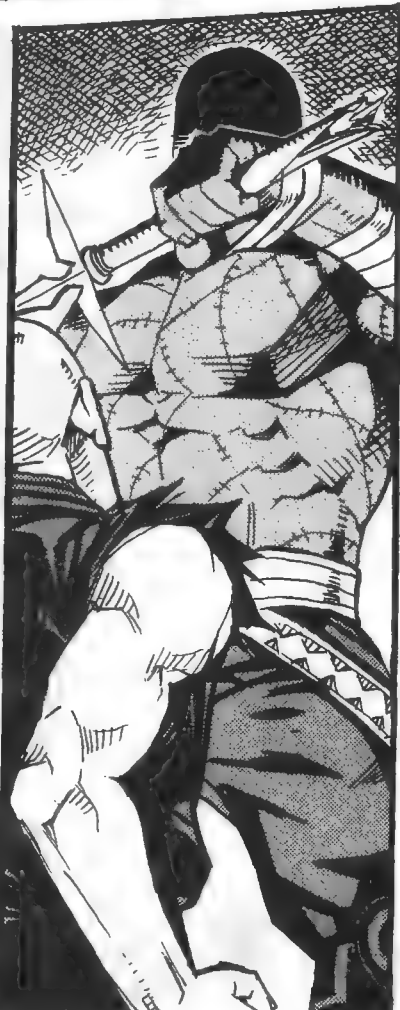
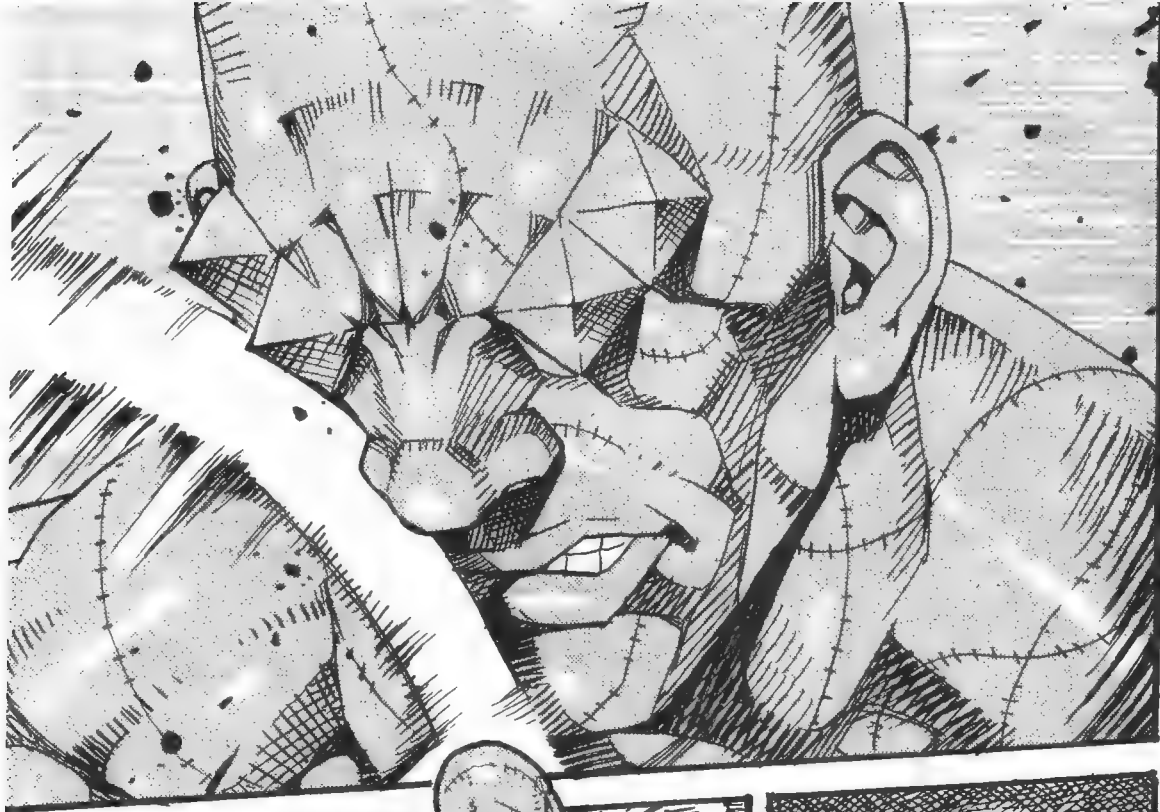
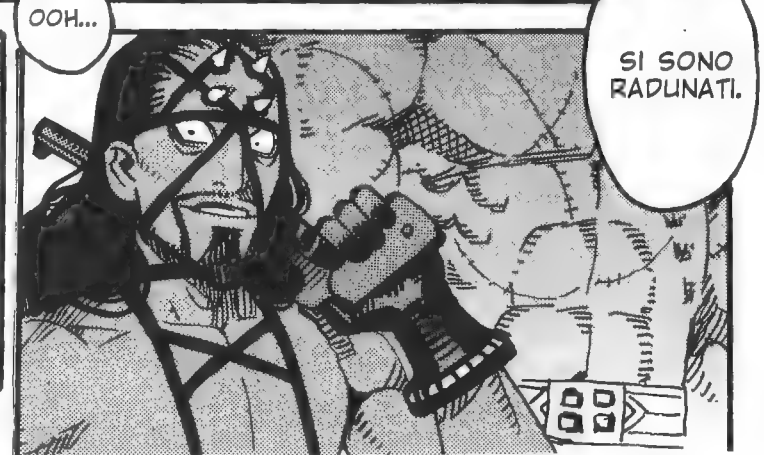
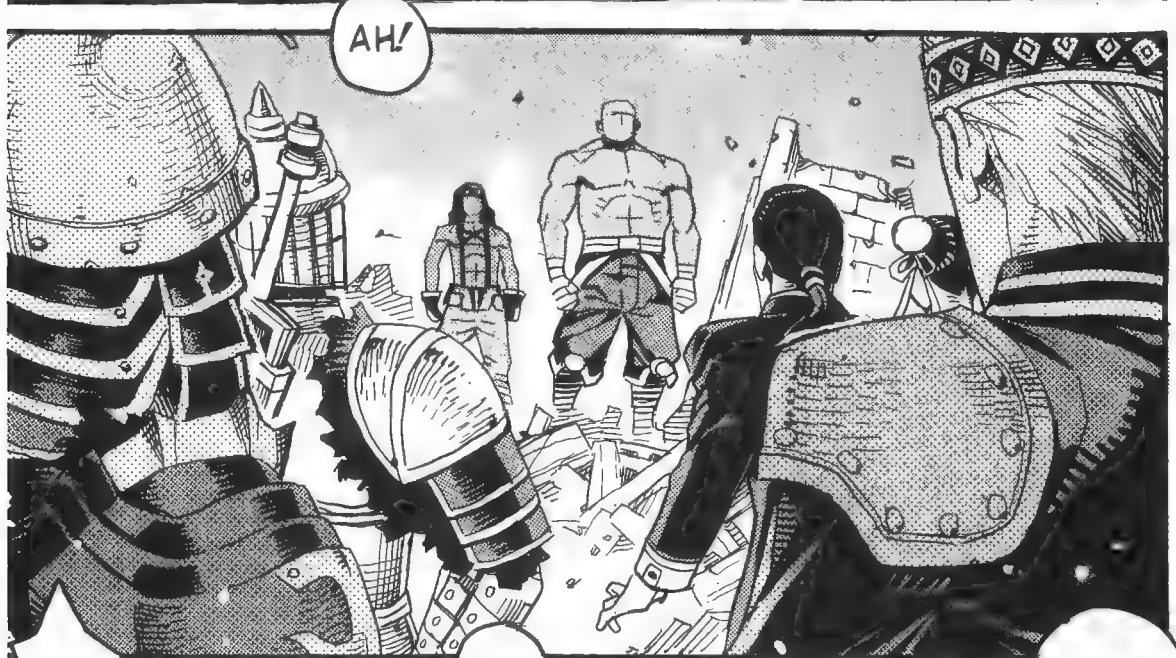
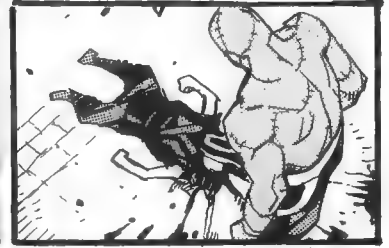
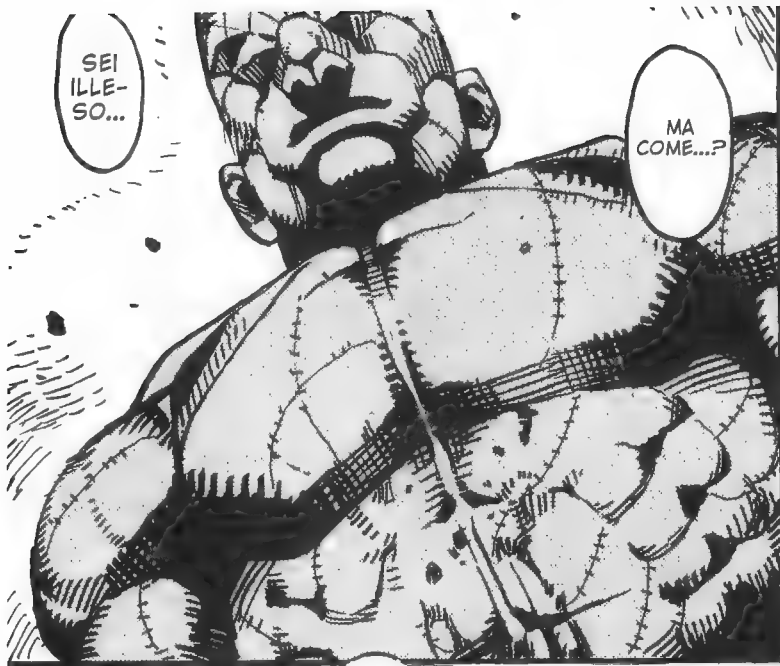
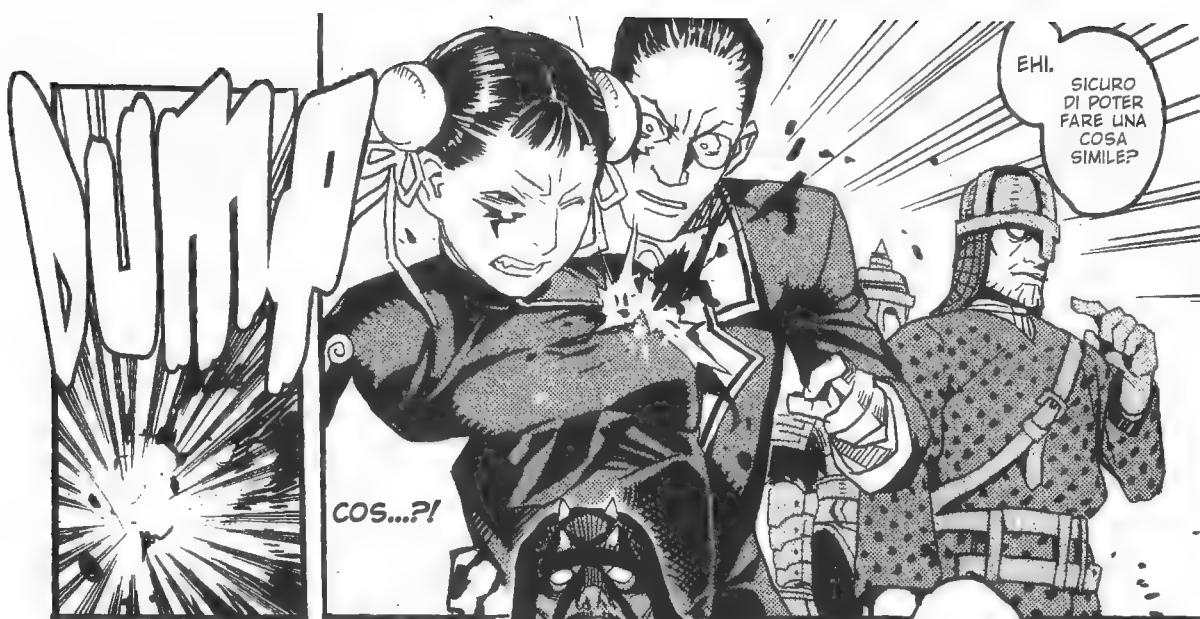
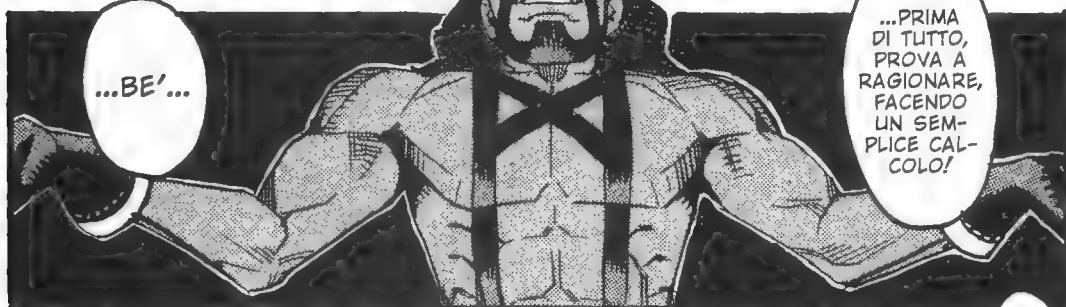
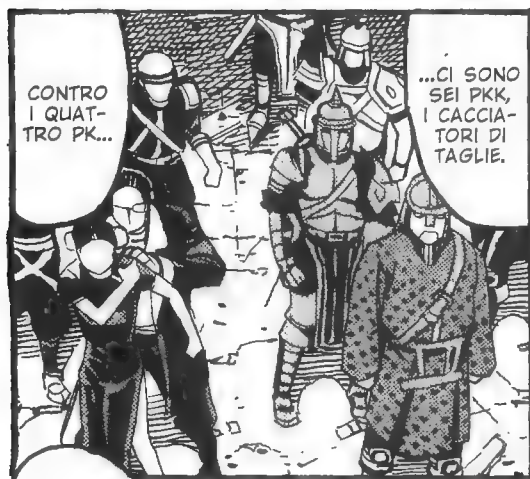
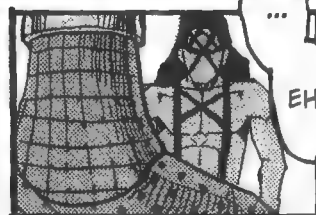
THUD

HUSH!

...

...IMBECILLE!

RUMBLE
!
THUD THUD THUD
THUMP
N-NON...
E'...

SEI ILLE-SO...
MA COME...?
AH!
OOH...
SI SONO RADUNATI.
...

DUMP
COS...?!
EHI.
SICURO DI POTER FARE UNA COSA SIMILE?
...BE'...
...PRIMA DI TUTTO, PROVA A RAGIONARE, FACENDO UN SEMPLICE CALCOLO!
CONTRO I QUATTRO PK...
...CI SONO SEI PKK, I CACCIATORI DI TAGLIE.
...
EHI!
SE NON SI SBRIGA, CE NE SARANNO DUE CHE PERDERANNO L'OCCASIONE...
...DI GUADAGNARE.
QUI LA PRESENZA DI PK E' ALL'ORDINE DEL GIORNO, GIUSTO?
ALLORA NOI ESTRANEI POSSIAMO AGIRE...

...LIBERA-MENTE...
...
AH!
AH AH AH AH AH AH AH!
AH
AH!
EHI, ASP...

AH AH
AH AH
AH AH!
AH
AH!
AH!
IL QUIN-TETTO!
HO CAPI-TO!

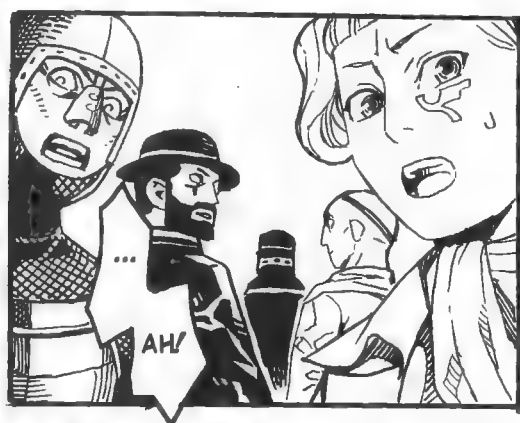
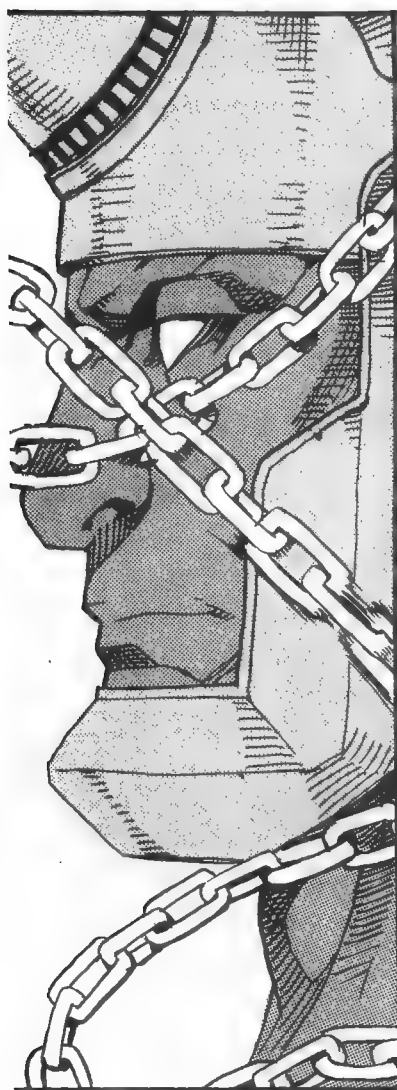
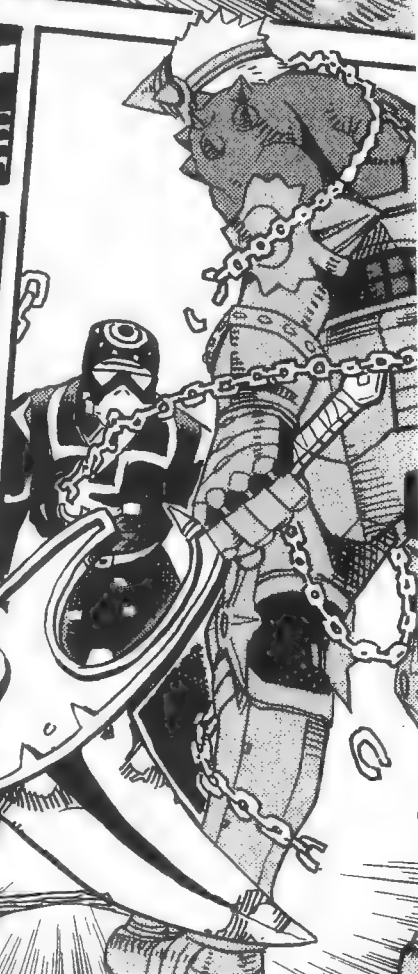
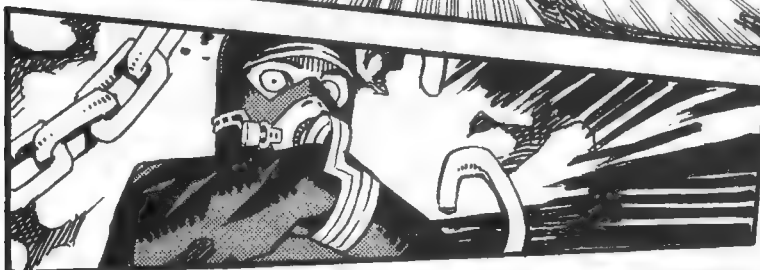
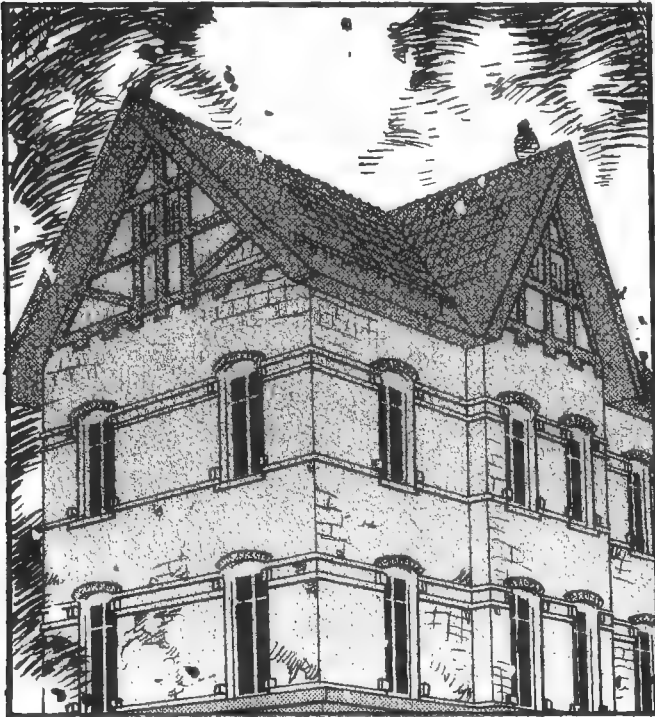
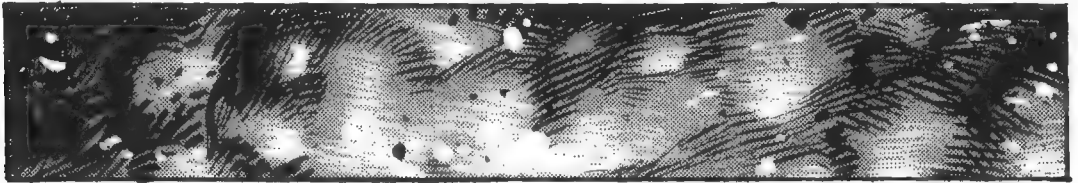
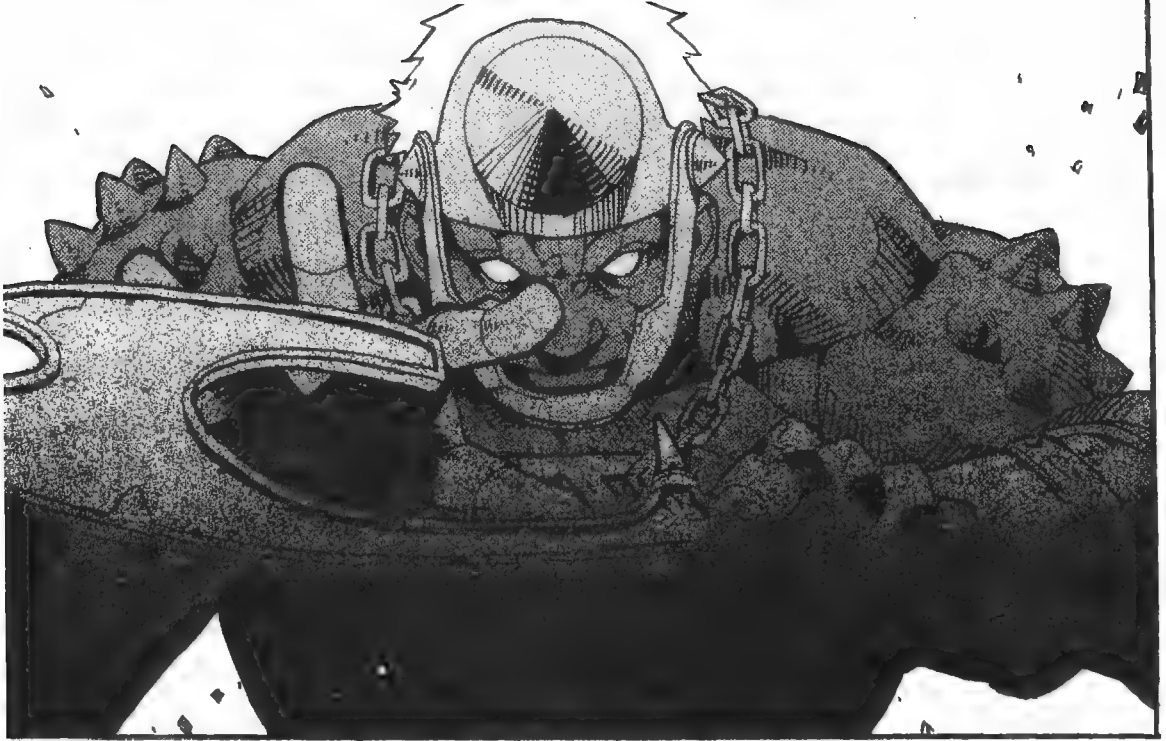
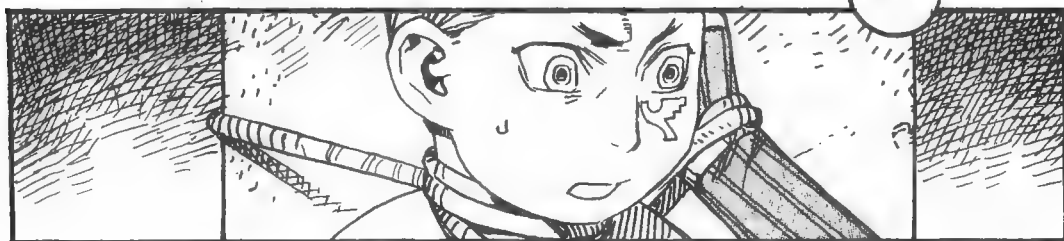
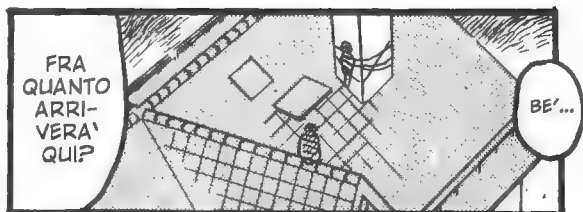
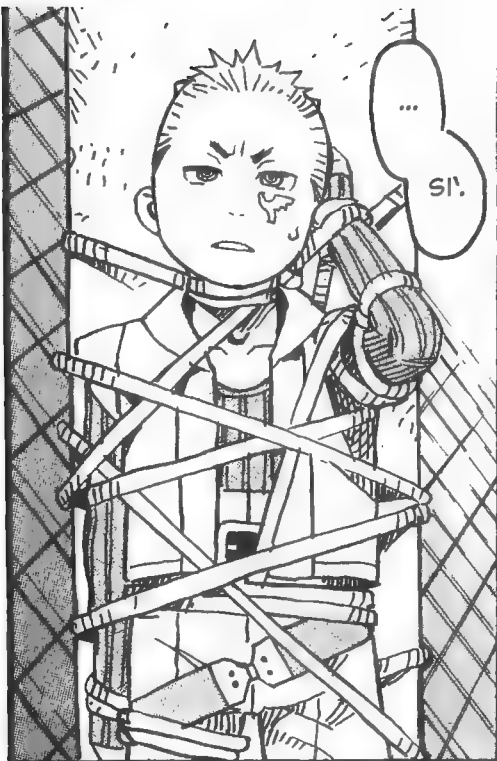
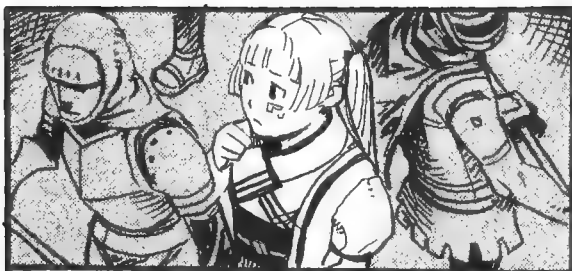
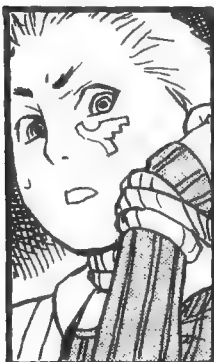
GLIE-L'HAI...
...ORDINATO...
...TU?

...
AH!

SLASH

...

SEI RIUSCITO A METTERTI IN CONTATTO CON TUO FRATELLO MAGGIORE...
...GIN?

...
SI'.
FRA QUANTO ARRIVERA' QUI?
BE'...
...E' GIA' QUI.
LA COSA SI FA INTERESSANTE.
OH!

NON TI PREOCCUPARE.
I MEMBRI DEL CLAN BIANCO SONO PKK, PROPRIO COME I CACCIATORI DI TAGLIE.
A MENO CHE NON VENGANO COINVOLTI INVOLONTARIAMENTE, NON SONO EFFETTIVAMENTE NOSTRI BERSAGLI.

!
CHE C'E'?
HAI TROVATO QUALCUNO CHE CONOSCI?

PERCIO', TRADIZIONALMENTE, NEL CLAN NERO CI SONO MOLTI PK.
ANCHE SE SI UCCIDE QUESTA GENTE, NON E' NIENTE DI GRAVE. PERCIO' NEL CLAN BIANCO CI SONO NUMEROSI PKK.
ANCHE LA LOTTA CHE CONTINUA DA SEMPRE IN QUESTO POSTO HA ORIGINE DALLA SFIDA TRA UN PK E UN PKK.

COMUNQUE SIA...
QUESTO POSTO, PARABELLUM, E' IL LUOGO IDEALE PER LA CACCIA.

...COME...
...TUO FRATELLO MAGGIORE.
A VOLTE C'E' QUALCUNO CHE DIVENTA UN PK, UCCIDENDO NON SOLO PK, MA CHIUNQUE, A CASO...
...

I PK RARI, ESCLUSI DAGLI ALTRI BOARD, IN QUESTO LUOGO GIRANO A GRUPPI E ALLA LUCE DEL SOLE.

FINCHE' QUESTO BOARD MANTERRA' IL SUO ACCORDO CON LA GILDA DEI CACCIATORI DI TAGLIE, UCCIDENDO I PK, I PKK CONTINUERANNO AUTOMATICAMENTE A OTTENERE I PREMI RELATIVI.

VISTO CHE LASCIA ATTIVA UN'IMPOSTAZIONE DEL GENERE, IL GM DI QUESTO BOARD DEV'ESSERE MOLTO DISTRATTO.

TU METTI PURE IN GIRO LA VOCE...
...CHE QUALCUNO STA COMPLOTTANDO NELL'OMBRA CERCANDO DI RECAR DANNO AL CLAN NERO!

DA DUE SETTIMANE QUALCUNO SE NE VA IN GIRO AD ASSASSINARE I MEMBRI PRINCIPALI DEL CLAN NERO.

QUESTA E' L'INFORMAZIONE CHE IL CORPO DI GUARDIA DEL CLAN NERO STA CERCANDO CON TUTTE LE FORZE DI SOFFOCARE...
...MA PRIMA O POI ANCH'ESSA SI DIFFONDERA'.

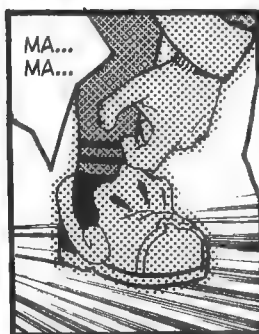
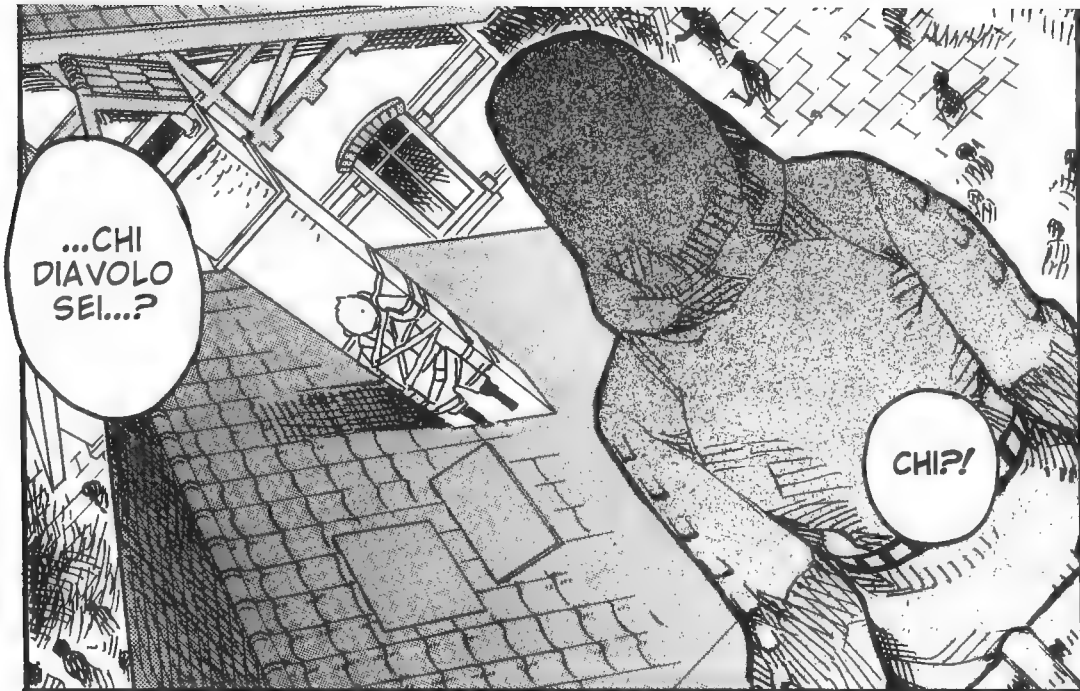
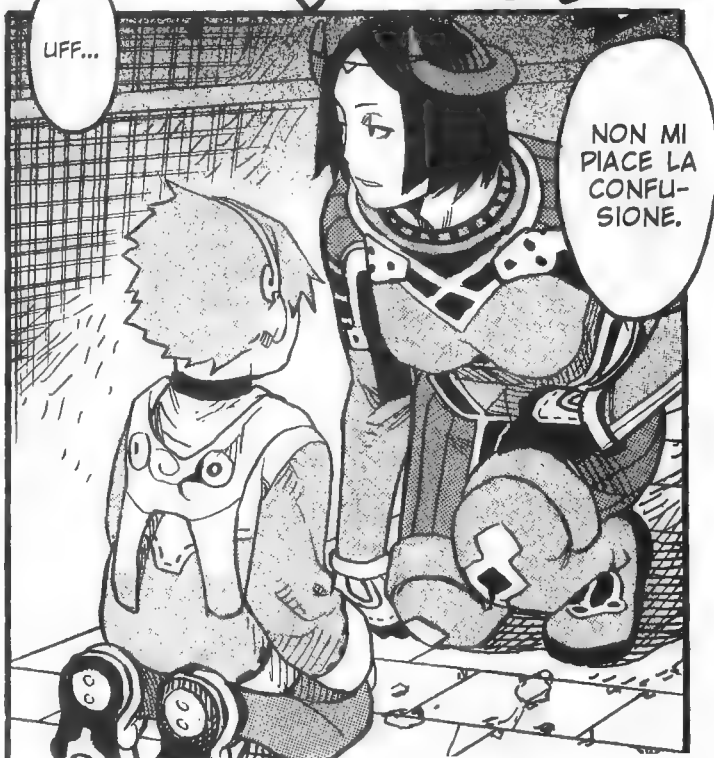
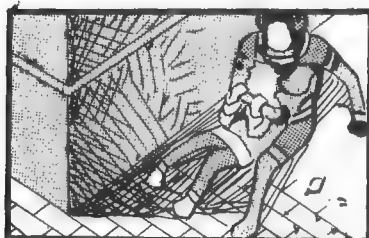
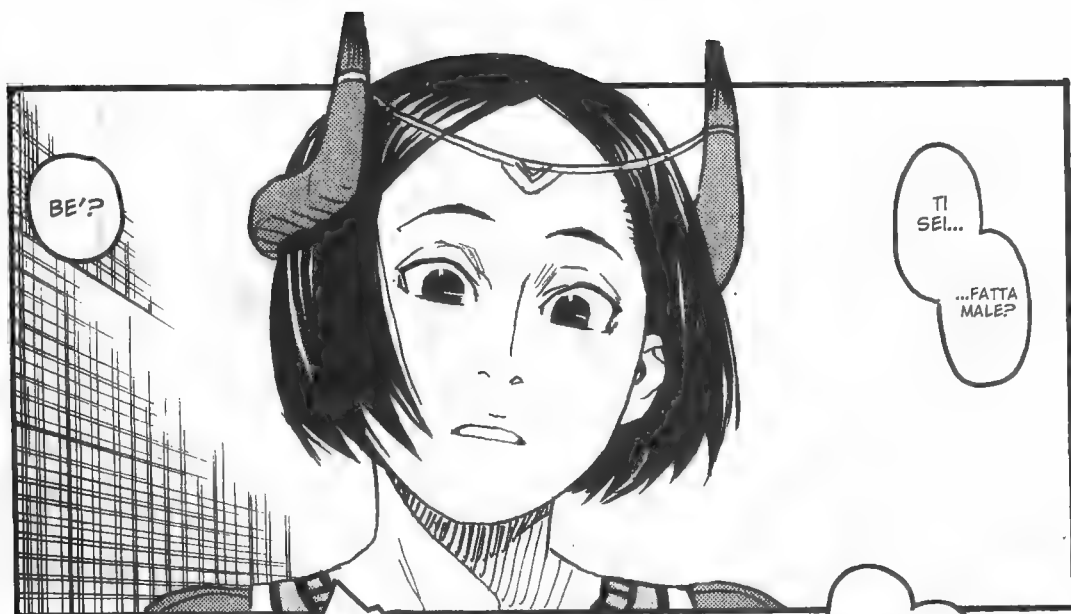
ANCHE SE NOI VERREMO ANNIENTATI IN SEGUITO, BASTERA' CHE RIMANGA IL RANCORE AD ACCRESCERE LA SFIDUCIA NEL CLAN NERO.

IN QUEL CASO, UN GIORNO POTRANNO ANCHE SBOCCIARE DEI FIORI...
...SU UN PALCOSCENICO IDEALE COME QUELLO DOVE AVVIENE LA BATTAGLIA.

CHE TE NE PARE?
NON PENSI CHE POSSA FARSI INTERESSANTE?

...
TU...

CHI?!
...CHI DIAVOLO SEI...?
ACCI-DENTI!
AAAAH!
BA-STA!
...CHE DIAVO-LO STA SUCCE-DENDO?!
MA... MA...

OH!
DUMM
UFF...
NON MI PIACE LA CONFUSIONE.

TI SEI...
...FATTA MALE?
BE'?
JOEL...
...E' UN TUO AMICO?
POTRESTI INCONTRARLO E PARLARE CON LUI IN UN'ALTRA OCCASIONE.
POCO FA HO VISTO JOEL...
IO...
MA...
IO...
SU!
DA' RETTA AL MIO CONSIGLIO!
SENTI.
E' MEGLIO CHE UNA GRACILINA COME TE SI DISCONNETTA E FUGGA IMMEDIATAMENTE.
...
NO.
NON CAPISCO BENE PERCHE' TU DESIDERI TANTO INCONTRARLO...
...COMUNQUE MI DISPIACE AVER MESSO A SOQQUADRO QUESTO BOARD COI MIEI COMPAGNI.
MA...
...POSSIAMO INCONTRARCI SOLO RARAMENTE.
CASPITA...

TI...
...DISPIACE...?
OH, NON FARCI CASO!
CHIEDERO' AI MIEI SUBALTERNI DI QUELL'UOMO!
NON SONO AFFARI MIEI, IDIOTA!
NON CAPISCI IN CHE SITUAZIONE CI TROVIAMO, QUI?!
VUOI METTERTI ALLA RICERCA DI UNA PERSONA IN UN MOMENTO DEL GENERE?!
QUELLI DEL CORPO DI GUARDIA STANNO AVANZANDO IN FORZE CONTRO DI NOI!

...
EHI!
QUEL BASTAR-DO E' USCITO...
...ALLO SCO-PERTO!
...
ASPE...
THOOM

AH!
...
SCE-
MO...

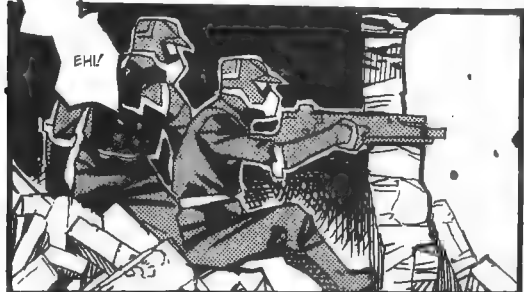
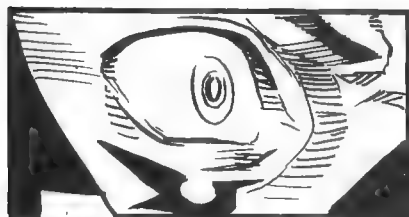
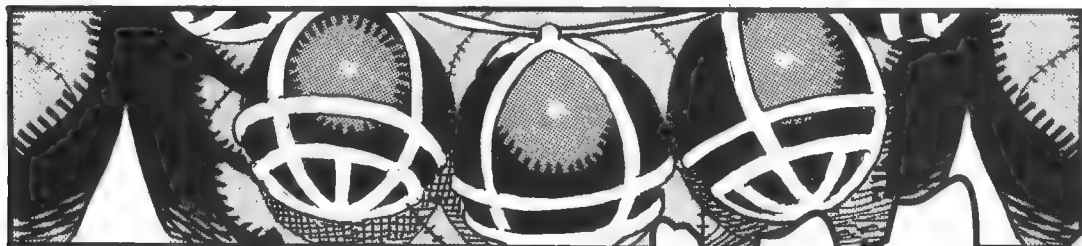
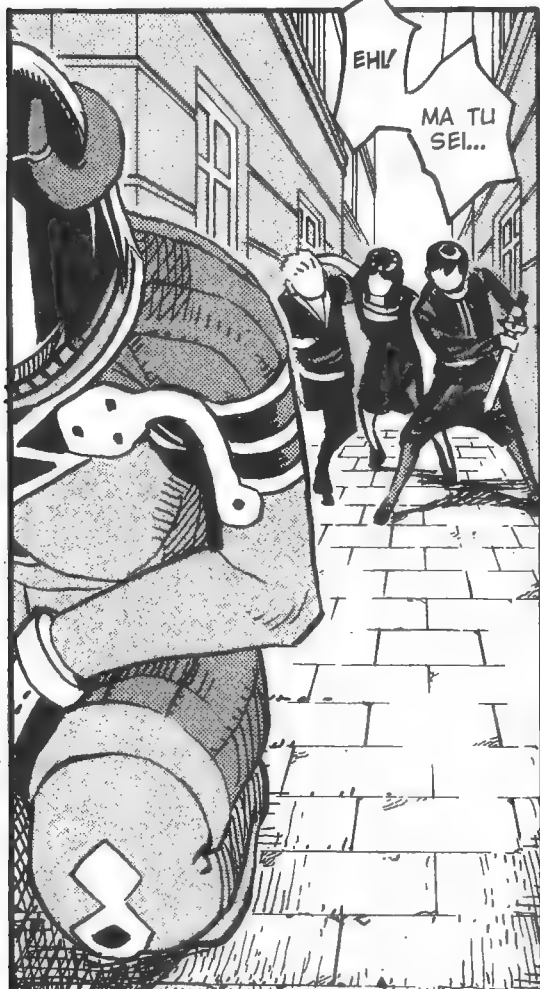
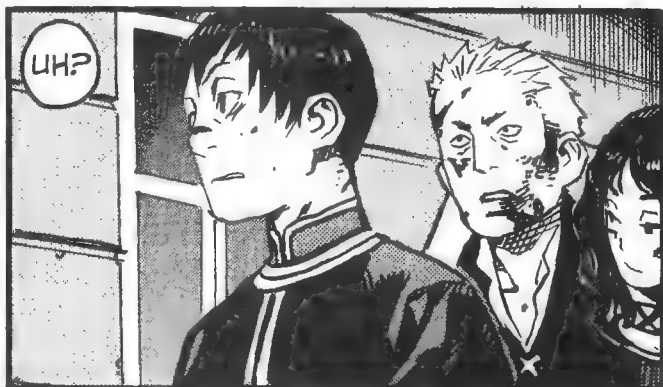
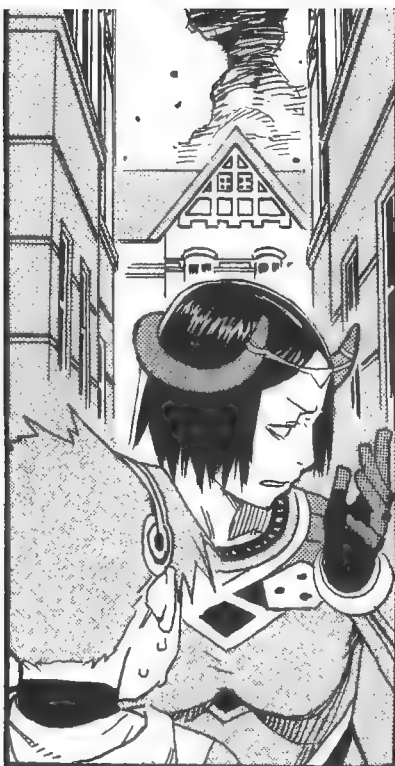
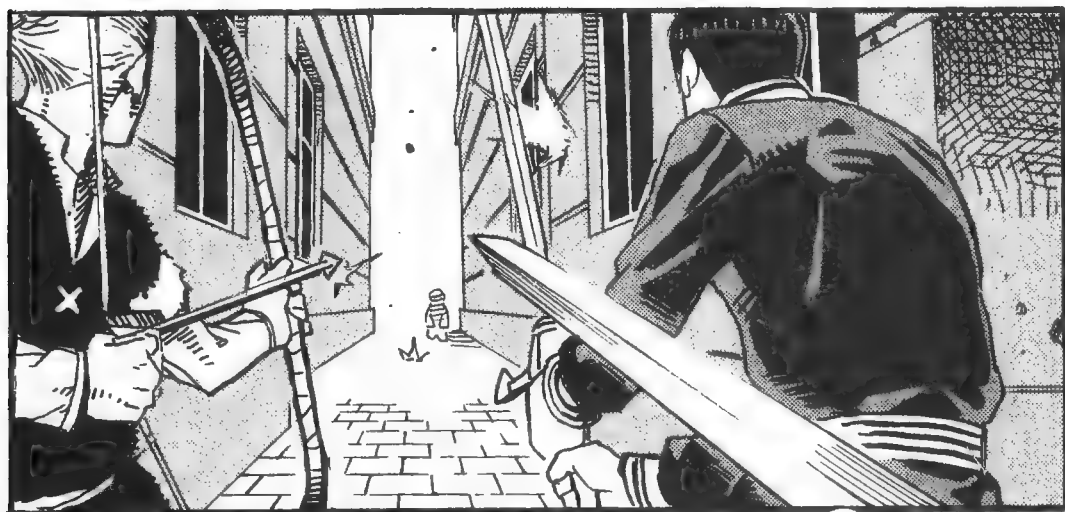
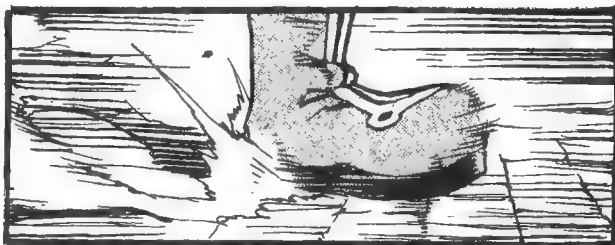
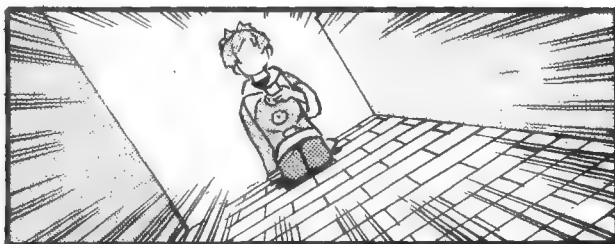
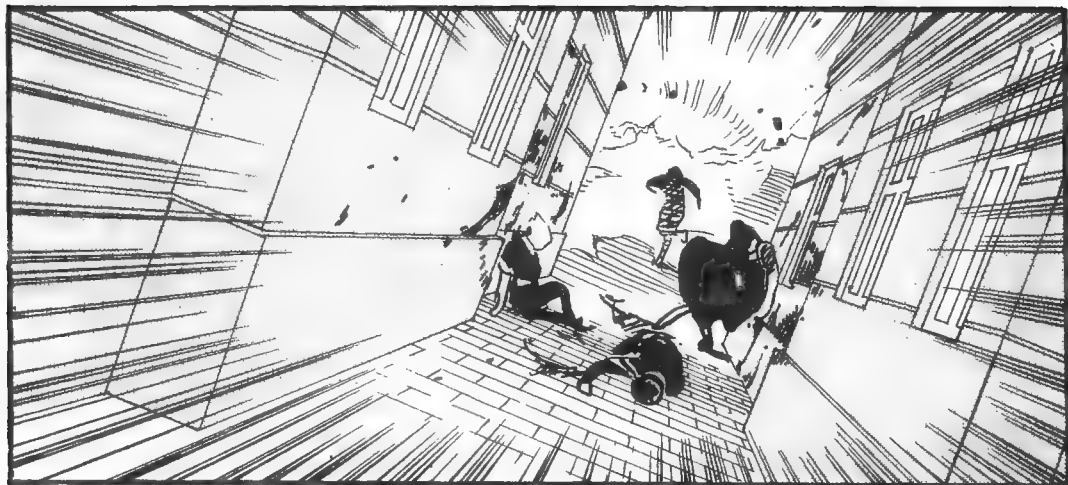
UH?

PAT

SE LO TROVERO', TE LO FARO' SAPERE PIU' TARDI.
NASCON-DITI SUBI-TO IN UN POSTO SICURO.

EHI!
MA TU SEI...

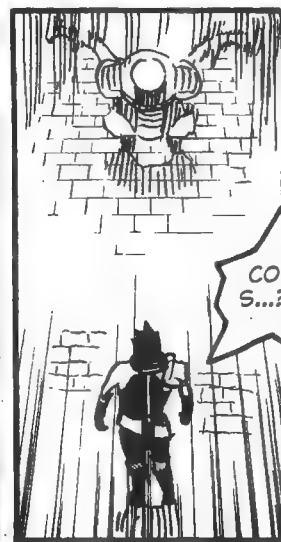
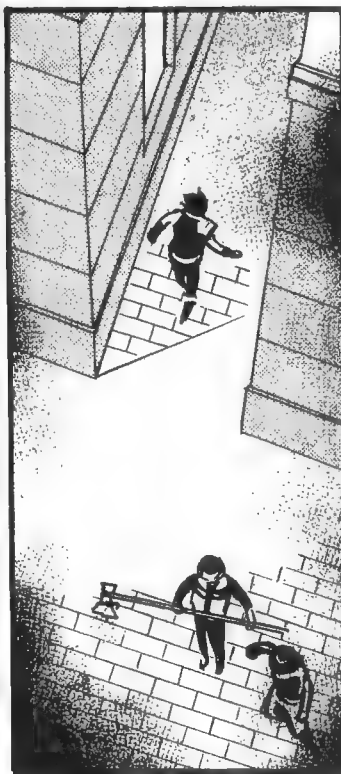
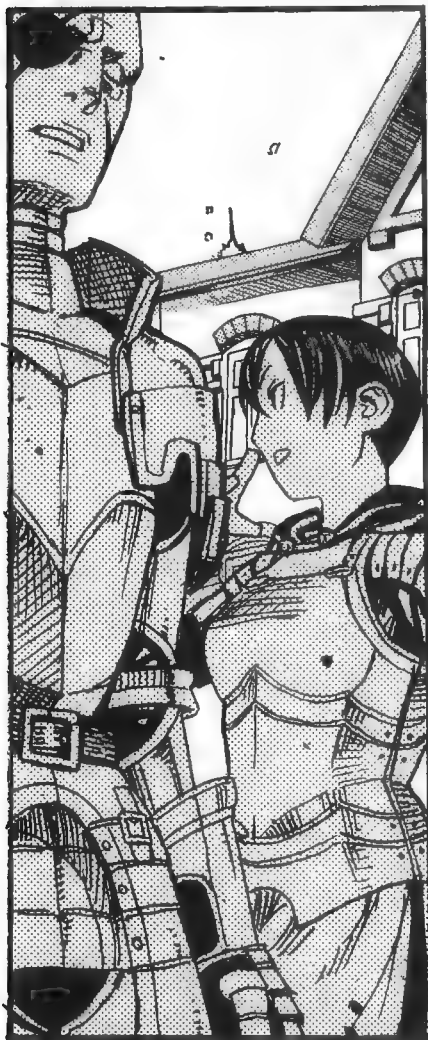
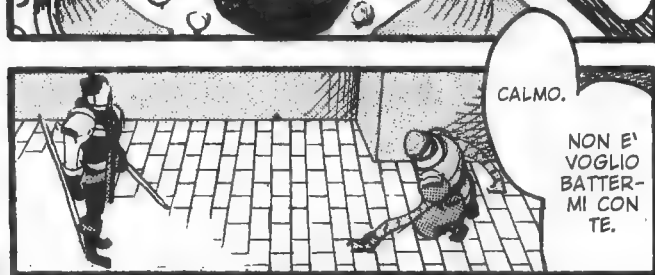
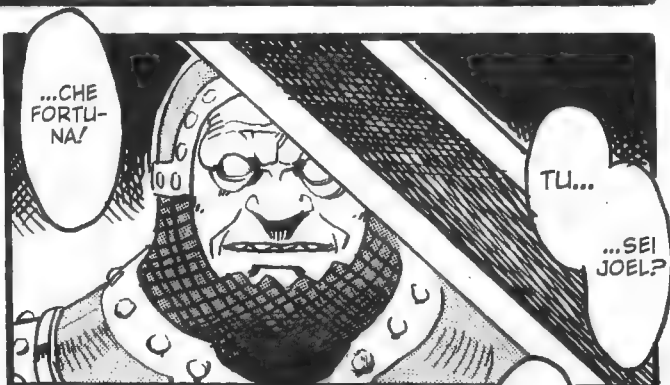
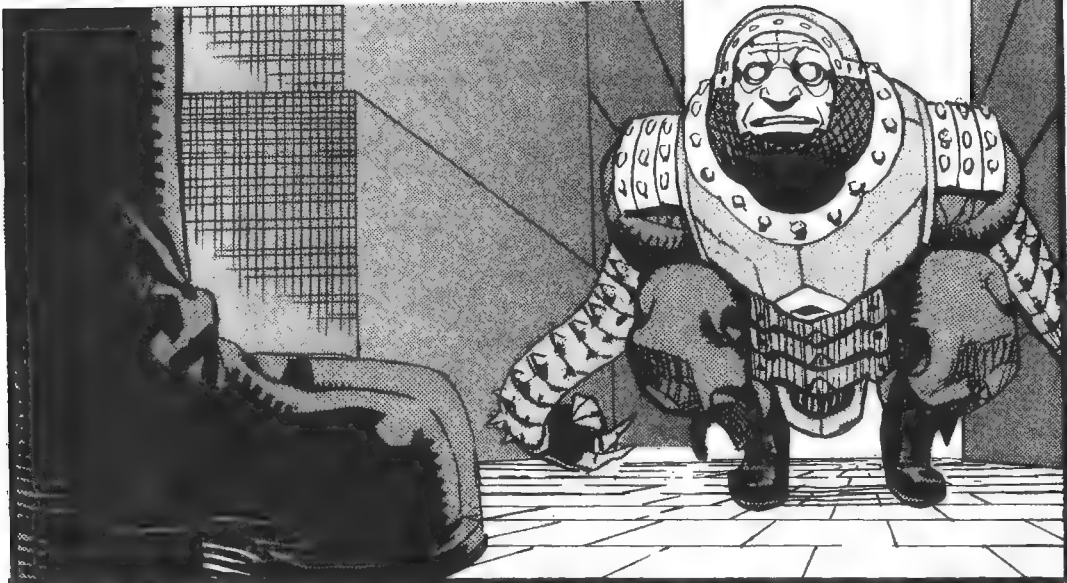
A PRE-STO.

UH?

GIA'.
CI E' SEMBRATO CHE SI FOSSE AUTODISTRUTTO RICOPRENDOSI DI MAGIC BOMB...
...MA E'...
...ESPLOSO?
...MA DICONO DI AVERLO VISTO FUGGIRE COMPLETAMENTE ILLESO.
ORA CHE CONOSCIAMO LE LORO TECNICHE, POSSIAMO PRENDERE DEI PROVVEDIMENTI. PRIMA DI TUTTO...
OCCORRE DIVIDERE QUEI DUE.
COSA FACCIAMO?
LA CAPACITA' DI RESISTERE A OGNI MAGIA...
...E QUELLA DI NASCONDERSI... ...MOLTO RARE.
...
CHE?!
COSA FACCIAMO DEI CACCIATORI DI TAGLIE CHE ABBIAMO CATTURATO?
TORTURALI E COSTRINGILI A SCOLLEGARSI!
NON MI HAI SENTITO?!
FATELI SPARIRE TUTTI, NESSUNO ESCLUSO.

BISOGNA FARGLI CAPIRE BENE...
...CHE NOI NON LOTTIAMO CONTRO DI LORO...
MA SEMPLICEMENTE GLI INFLIGGIAMO UN CASTIGO.
VORRESTI CERCARE UNA PERSONA...
...IN QUESTA SITUAZIONE?
BASTA CHE, SE LO VEDI IN GIRO, TU ME LO FACCIA SAPERE.
SENZA IMPEGNO!
NON E' CHE...?
NO, NON E' POSSIBILE TROVARLO COSI' FACILMENTE...

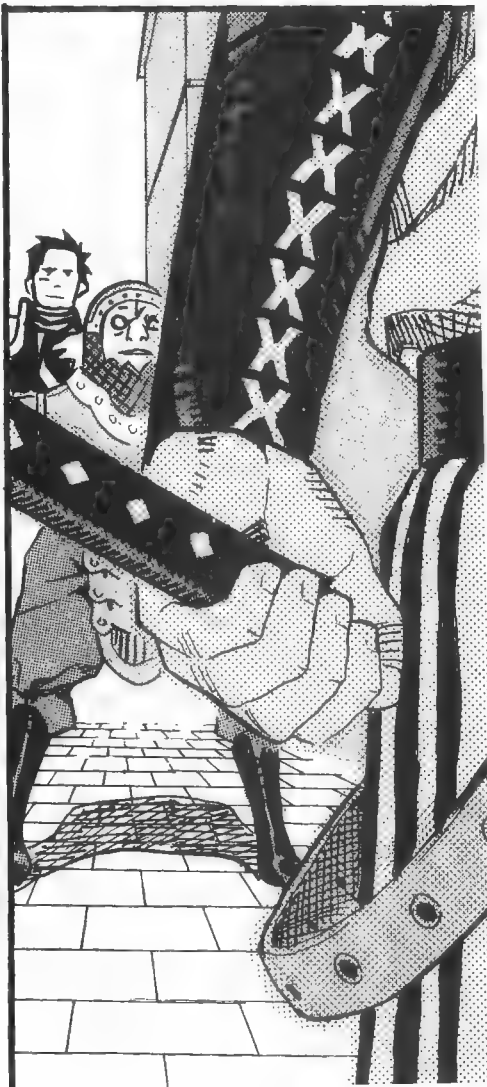
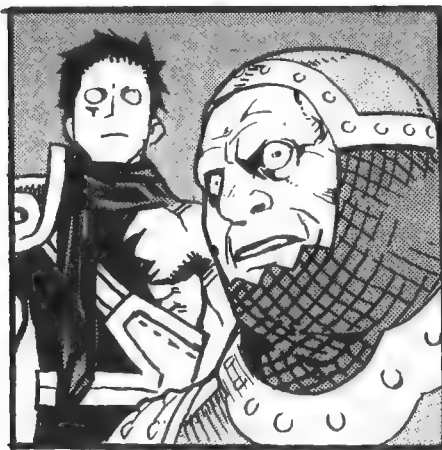
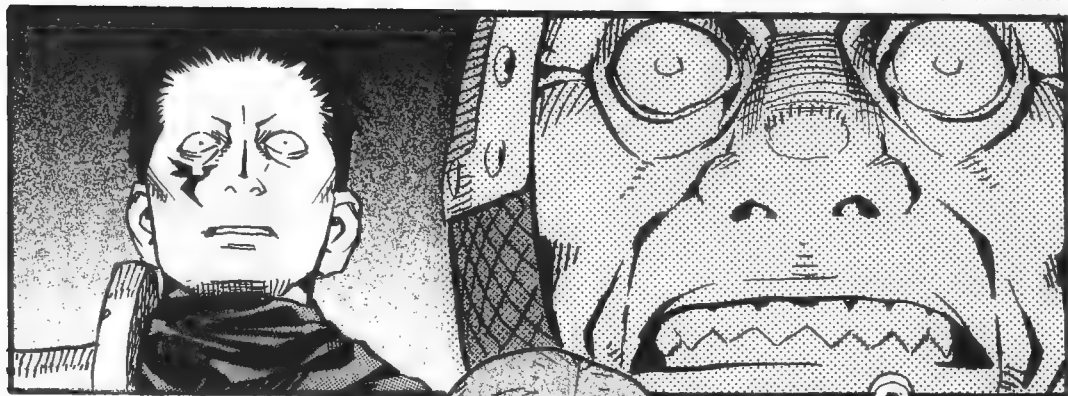
UH?!
CO-
S...?!

...CHE FORTU-NA!
TU...
...SEI JOEL?
CALMO.
NON E' VOGLIO BATTER-MI CON TE.

SONO QUI SOLO PER RIFERIRTI UN MES-SAGGIO.

GIA'!
NON MI ARRIVA DIRETTO DALLA FONTE, QUINDI NON CONOSCO I DETTAGLI.
COME?

PROVA A IMMAGINARE CHI POSSA ESSERE, RIFLETTENDOCI BENE.
COMUNQUE, IL MESSAGGIO CONSISTE NEL FATTO CHE QUALCUNO TI STA CERCANDO.

NON SONO AFFARI MIEI...
...
E CHI...
...SAREBBE?

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Shirow censurato?! (K150-A)

Cari Kappa boys, è da molto che aspettavo il secondo volume di **Ghost in the Shell** (**Manmachine Interface** - Ndr), ma dopo averlo acquistato mi dispiace molto dover esprimere il mio disappunto dopo aver notato che avete pubblicato la versione censurata! Dopo anni di polemiche e lotte per l'integrità delle opere nipponiche, sono molto deluso di ciò. Dico io, non si poteva proprio far niente per la pubblicazione dell'opera originale? **Tiziano**, Catania

Caro Tiziano, no, non si poteva proprio far niente, per contratto. Questo è uno di quei fastidiosi equivoci generati da pochi disinformati (che però, a quanto pare, hanno largo credito nel fandom) la cui unica mira è gettare un'ombra sull'operato degli editori italiani. Con quale intento venga fatto questo, proprio non ne ho la minima idea, ma evidentemente non hanno altro da fare: li invidio abbastanza, perché a quanto pare hanno molto tempo da perdere! Scherzi a parte, ecco come stanno le cose nella realtà:

***1)** Shirow inizia a pubblicare **Manmachine Interface** su rivista, in Giappone, nel corso degli anni Novanta. Il corso editoriale di questo fumetto non è per niente costante, a causa della sua complessità, per cui si protrae per anni. Come se non bastasse, il terremoto di Kobe manda a gambe all'aria lo studio dell'autore, che deve interrompere i lavori per un certo periodo.*

***2)** Nel 1999 viene annunciata la raccolta di tutti gli episodi di **Manmachine Interface** apparsi su rivista, a cui l'autore fa però una serie di aggiunte e di modifiche.*

***3)** Nel 2000 tutto il materiale viene pubblicato in un volume di 272 pagine intitolato **Manmachine Interface (Short Cut Version)**, e pubblicato privo di sovracopertina all'interno di un voluminoso **Solid Box** di cartone dal prezzo piuttosto alto, 13.000 yen, unitamente ad altri gadget shirowiani (da non confondere con l'altro box, **Cyberdelics**, del 1997, che costava 'solo' 9.000 yen e conteneva esclusivamente merchandising e nessun fumetto). In questo volume sono presenti 'solo per fan' alcune pagine extra dal contenuto erotico. Questa edizione, per volere di Kodansha e di Shirow, non può essere venduta a editori stranieri, e deve rimanere una sorta di 'oggetto di lusso' a esclusivo uso e consumo di una ristretta cerchia di lettori giapponesi.*

***4)** Nello stesso momento, Shirow inizia a lavorare all'edizione definitiva del fumetto, a cui però decide di apportare ulteriori modifiche.*

***5)** Nel 2001 esce finalmente il volume ufficiale, **Manmachine Interface (Standard Version)**, l'unico a poter essere concesso agli editori stranieri (quello che abbiamo pubblicato noi, in definitiva). Questo volume contiene 302 pagine di fumetto (ovvero trenta in più rispetto alla precedente versione), una serie di piccolissime modifiche alle singole illustrazioni e quattro tavole modificate quasi integralmente. Una tavola, invece, è stata eliminata del tutto.*

***6)** Partono le richieste dei vari editori stranieri, ma il vecchio Shirow ne pensa un'altra: decide di realizzare lui stesso l'adattamento grafico occidentalizzante, e quindi bisogna aspettare un altro po'. A quel punto iniziano a essere disponibili decine di diverse versioni di **Manmachine Interface (Standard Version)**, e ogni editore straniero inizia a prendere un po' di decisioni in merito, dato che i lettori stanno supplicando da anni che il volume venga pubblicato, in un modo o nell'altro. Alcuni lo serializzano a puntate in albi da 32 pagine, alcuni lo pubblicano in volume, alcuni lo presentano con lettura 'alla occidentale' (da sinistra a destra), alcuni 'alla giapponese' (da destra a sinistra), alcuni utilizzano la versione adattata da Shirow, altri se la adattano da soli, altri ancora riescono a ottenere (come-diavolo-hanno-fatto?!) in formato digitale le tavole originali ancora 'mute', prive delle onomatopee.*

***7)** Data la quantità di materiale è ormai impossibile districarsi, e le trattative vanno di lungo per un paio d'anni. A un certo punto, i vostri 'Kappa boys' decidono per un vero e proprio golpe: dichiariamo che, a prescindere da qualsiasi altra edizione occidentale, ci interessa pubblicare il volume così com'è, che adatteremo noi stessi come facciamo con qualsiasi altro fumetto nipponico, senza dover impazzire a racimolare materiale sparso per mezzo mondo. Finalmente riusciamo così a mettere in programma **Manmachine Interface**, cosa che ci permette una volta per tutte di realizzare anche il primo volume di **Ghost in the Shell**, in modo da presentarli al pubblico italiano a distanza di pochi mesi l'uno dall'altro.*

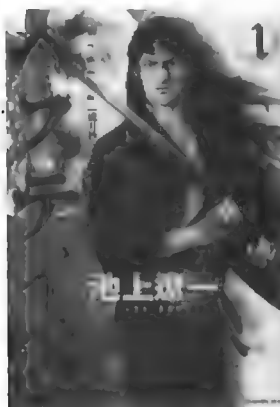
La favola sarebbe finita, ma ci è sempre rimasto un po' l'amaro in bocca per quelle cinque paginette 'solo per fan' che non c'era proprio modo di pubblicare, neanche appellandosi a Benten & company: quel materiale non sarebbe mai stato concesso per un'edizione straniera in volume.

*L'occasione propizia giunge però inaspettata a metà novembre: mentre eravamo già pronti a pubblicare **Gundam Historica** come 'evento speciale' su questo numero della rivista, ci viene chiesto di aspettare ulteriormente. Panico. La lavorazione dello special era già in fase avanzata, e dopo appena 30 giorni quel (questo) numero di **Kappa Magazine** doveva uscire in libreria. San Masamune è accorso in nostro aiuto. Non solo ci ha concesso in dodici secondi netti la possibilità di pubblicare i suoi specialissimi **Gun Action**, battendo ogni record mondiale di approvazione-contratto, ma addirittura, dietro richiesta di quattro vecchi Kappa boys con i lacrimoni agli occhi, ha permesso quello che finora non era mai stato possibile: la pubblicazione delle cinque fantomatiche pagine 'extra' provenienti da **Manmachine Interface (Short Cut Version)**! Quindi, se non fosse stato per **Kappa Magazine**, i fan italiani di Shirow avrebbero potuto vederle solo acquistando l'originale 'box' nipponico per la modica cifra di 13.000 yen. PerciòO, dato che sappiamo già che ci saranno speculazioni in merito (come si diceva, c'è gente al mondo che non ha nient'altro da fare che grattarsi 'a panza, mentre noi siamo qui tutti i giorni a sudare sette camicie per far quadrare i conti e i programmi), chiariamo subito anche un altro fatto: questa operazione è nata da un'emergenza e ha ottenuto il permesso di essere attuata unicamente in base a questo. In nessun altro caso avremmo pututo pubblicare quelle immagini. Non ci siamo arrogati un 'diritto di scelta', dunque, e non abbiamo censurato nulla, come si può notare dalle immagini che appaiono alle pagine 238, 241 e 283 dell'edizione italiana di **Manmachine Interface**). Insomma, sei rimasto vittima della disinformazione a cui qualche perditempo ha trovato modo di dare fin troppa voce, ma hai fatto la cosa migliore: hai chiesto chiarimenti a chi quel fumetto l'ha pubblicato, e di cui ovviamente conosce tutti i retroscena. È abbastanza squallido pensare che qualcuno passi le sue giornate a gettare fango sul (durissimo) lavoro di chi in Italia pubblica fumetto giapponese, ma se c'è chi trae giovamento da questo modo di*

***Cyberdelics**, il costoso box pieno di gadget shirowiani uscito in Giappone nel 1997.*

Solid Box**, l'ancor più costoso 'scatolone' uscito in Giappone nel 2000. Sulla sinistra, il volume 'prototipo' di **Manmachine Interface** nell'edizione **Short Cut Version**, senza sovracopertina, con solo 272 pagine ma con le tavole erotiche 'for fans only'. Qui sotto, l'edizione definitiva con 302 pagine, ovvero la 'nostra' **Standard Version.

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Qui sopra, le due versioni di **Ryugetsusho** uscite in Giappone: la normale raccolta e il volume 'massiccio'.
Sotto, la recentissima riedizione col titolo cambiato in **Bestia**, risalente all'ottobre 2004.

interagire col prossimo, non ci si può far proprio nulla: d'altra parte, l'importante nella vita è divertirsi come si può'. Un saluto.

Dov'è finito Ryugetsusho? (K150-B)

Gentile redazione, vi scrivo per esprimere il mio grande apprezzamento per Ryoichi Ikegami, del quale avete pubblicato **Sanctuary** e **Strain**. Ora, ho trovato molto interessante sotto vari punti di vista anche **Ryugetsusho**, pubblicato a puntate su **Kappa Magazine**, ma credo interrotto dopo pochi capitoli sul numero 108. Non capisco questa vostra scelta, probabilmente legata a motivi commerciali, tuttavia credo che proporre titoli meno commerciali ma più maturi e di qualità sia edificante per una casa editrice come la vostra che ha già pubblicato manga prestigiosi e di grandi maestri. La mia speranza è quella di poter seguire ancora **Ryugetsusho**, dopo aver apprezzato anche **Nagareboshi Sakon**. Grazie per l'attenzione e complimenti comunque per il vostro lavoro e impegno. **Marco Santonocito**, Catania

*Che succede? Tutti di Catania, questo mese: ditelo, vi siete dati appuntamento! Occhéi, passiamo alle cose serie. La storia di **Ryugetsusho** ha tanti risvolti (non quanti **Manmachine Interface**, ma, insomma, siamo lì), e possono anche questi essere riassunti sinteticamente in qualche punto.*

***1)** Questo corto in due parti di Ryoichi Ikegami viene pubblicato (32+30 pagine) all'inizio del 1998 sulla rivista "Uppers" di Kodansha. Impossibilitati a pubblicare un volumetto striminzito contenente appena 62 pagine di fumetto, sfruttiamo al meglio le possibilità che ha la nostra rivista in queste occasioni e lo portiamo in Italia su **Kappa Magazine** appena otto mesi dopo, riducendo al minimo i tempi di approvazioni editoriali, contratti e simili.*

***2)** Avendo ottenuto un discreto successo, Kodansha commissiona a Ryoichi Ikegami un nuovo corto in due parti (42+30 pagine), sempre di **Ryugetsusho**. Appare però in Giappone solo l'anno successivo, nei primi mesi del 1999. Essendo però già stato stipulato il contratto fra Star e Kodansha in merito a quell'anno editoriale, dobbiamo attendere che si apra il nuovo, ma riusciamo ancora una volta a bruciare i tempi e a pubblicarli su **Kappa Magazine** all'inizio del 2000.*

***3)** Verso la fine del 1999 Ikegami sforna il terzo corto in due parti (40+34 pagine), e noi ci affrettiamo a inserirlo sul successivo numero di **Kappa Magazine** abbastanza 'libero' per poterlo ospitare, senza dover interrompere le serie e le miniserie in corso. E così esce in Italia all'inizio del 2001.*

***4)** A quel punto, **Ryugetsusho** sembra aver ottenuto in Giappone la possibilità di una pubblicazione grossomodo semestrale: pubblichiamo infatti la quarta doppietta di episodi (48 + 40 pagine) su **Kappa Magazine** di maggio e giugno 2001, praticamente di seguito al capitolo precedente. Essendo inizialmente considerato come 'short', e non come serie,. inizia però a crearci troppi problemi di programmazione. Inserire a forza questi 'doppi episodi' che uscivano sporadicamente in Giappone rischiava di portare via pagine ai serial titolari, quindi abbiamo optato per una pausa in attesa dell'uscita di almeno un paio di volumi da cui poter attingere.*

***5)** Anche i volumi, però, si fanno attendere, tanto che l'ultimo dei tre (contenente materiale inedito anche in Italia) esce solo nell'aprile del 2003. Poi, tutto tace.*

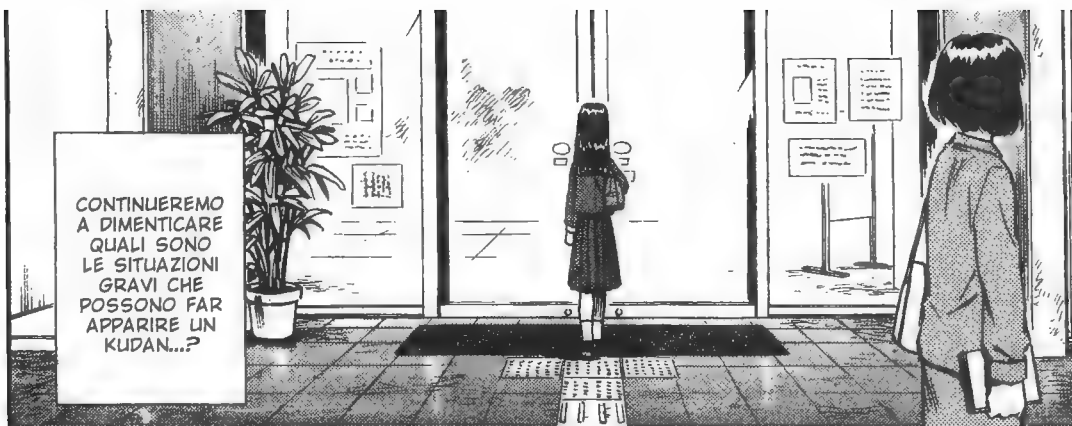
***6)** Nel corso del 2004, **Ryugetsusho** riappare su rivista anche in Giappone, ma... daccapo! E, come se non bastasse, con un nuovo titolo: **Bestia**. Il primo volume di raccolta di questa riedizione è uscito appena tre mesi fa, nell'ottobre del 2004.*

*Quindi, è necessario chiarire anche questa volta l'importanza fondamentale della nostra rivista nel proporre materiale di questo genere (uscite saltuarie, o con pubblicazione esclusivamente su rivista), o con miniserie proposte in contemporanea col Giappone. Per poter leggere **Ryugetsusho/Bestia** in volume (e in maniera continuativa) avremmo dovuto altrimenti attendere letteralmente fino a oggi... e con una periodicità trimestrale! Niente 'motivi commerciali', dunque: avremmo pubblicato volentieri il nuovo fumetto di Ikegami direttamente in volume come abbiamo fatto con **Sanctuary** e **Strain** ma, come avrai percepito... non era proprio possibile! Grazie a te per averci dato modo di spiegare nell'angolo della posta le difficili situazioni in cui spessissimo ci troviamo per poter proporre di tutto, di più, di meglio, e subito! È un duro lavoro, ma qualcuno deve pur farlo! Ciao!*

...e dov'è Kurogane? (K150-C)

Ciao, Kappa Boys. Vorrei sapere che fine hanno fatto **Kurogane**, che non esce da due anni, se non sbaglio, e **Tetsuwan Girl**, che non esce da un anno. Se li avete interrotti ditelo, e poi non vi inventate che non sospendete niente. Per **Kurogane** mi andrebbe bene pure farlo uscire su **Kappa Magazine**, in cui in precedenza avevate già pubblicato una storia molto apprezzata dello stesso autore. Se mi pubblicate, fatelo possibilmente su **KM**, altrimenti spero in una risposta via e-mail. Complimenti per **Mokke**. Ciao. **Dimitri Vitale**

Ciao, Dimitri (o Vitale?). Non ci è dato a sapere da dove scrivi, ma visto il trend di questo mese potrei anche tirare a indovinare... Catania? Bene, e ora che ho finito di fare l'imbecille, veniamo ai tuoi dubbi.

*Neanche noi sappiamo che fine abbia fatto il bellissimo **Kurogane** di Kei Tome che, per chi si fosse collegato col mondo dei manga solo di recente, è lo stesso autore di **Fuguruma Memories**, pubblicato su **Kappa Magazine** dal 109 al 117: dopo il quinto volume Tome non ha mai più ripreso in mano le avventure del 'Pinocchio samurai' e si è dedicato ad altro (**Acony**, per esempio, che vedremo presto in Italia). Non appena ci saranno notizie o nuovo materiale pubblicabile, metteremo sicuramente in programmazione un nuovo volume. Per **Tetsuwan Girl**, invece, l'attesa è finita, e a marzo uscirà in Italia il settimo volume. In tredici anni di attività, con centinaia e centinaia di serie pubblicate, abbiamo interrotto finora solo due ristampe e l'esperimento coreano, che non ha retto il colpo. Direi che possiamo ancora fregiarci del bizzarro titolo di "Non Interruttori"... Che ne dici? Per quanto riguarda **Mokke**, sì, è davvero un gran bel fumetto, e la cosa che ci piace di più è lo stile di narrazione, pacato, tranquillo, introspettivo. Attraverso le creature fantastiche della tradizione popolare giapponese, Takatoshi Kumakura ci riesce a raccontare le paure, i dubbi e le convinzioni di quando eravamo bambini, e che nel frattempo ci siamo probabilmente dimenticati. Un altro autore da tener d'occhio, insomma. Grazie per averlo notato!* Spazio concluso! *Al mese prossimo!* **Andrea BariKordi**

MOKKE - CONTINUA

...IN QUALCHE MODO L'HO SEPOLTO.

CREDO CHE ANCHE UN GESTO DEL GENERE DOVREBBE ESSERE PERMESSO.
TANTO, NON E' CERTO QUALCOSA CONTRO CUI UNA PERSONA QUALSIASI POSSA AGIRE...

HYAKKEN UCHIDA ↑

FORSE ANCHE ADESSO, MENTRE SONO QUI A PENSARE, QUESTO DISEGNO VIENE RIPRODOTTO E APPESO DA QUALCHE PARTE...

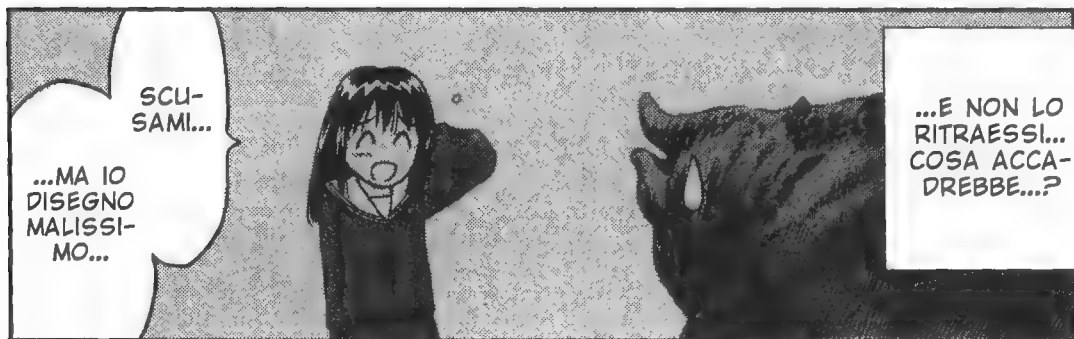
...CONTINUANDO A DIFFONDERSI SILENZIOSAMENTE...

PERO' C'E' ANCHE GENTE COME FUMI CHE LO BUTTA VIA...
CERTO, ANCHE QUESTA E' UNA SCELTA.

PER QUANTO MI RIGUARDA...
件

FLIP

L'IMMAGINE DEL KUDAN...
RATTLE
RATTLE
...TREMOLAVA ANCORA LEGGERMENTE.

ALLORA HO PENSATO A UNA COSA.
SE IO DOVESSI ASSISTERE ALL'APPARIZIONE DEL KUDAN...

...E NON LO RITRAESSI... COSA ACCADREBBE...?
SCUSAMI...
...MA IO DISEGNO MALISSIMO...

E COSA ACCADREBBE SE IO NON RIFERISSI A NESSUNO LA SUA PROFEZIA?
NASCEREBBE DI NUOVO DA QUALCHE ALTRA PARTE PER AFFIDARE LA SUA PREDIZIONE A QUALCUN ALTRO...?

...

RIP RIP RIP RIP
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK

...
STANNO BUTTANDO GIU' IL VECCHIO NEGOZIO...

CRACK CRACK CRACK
CRAC CRAACK

...
FORSE ERA PROPRIO QUESTA LA CAUSA DELLA TUA ANSIA.

NON ERI PREOCCUPATA PER L'ARRIVO DI UN KUDAN E DELLA SUA PROFEZIA...
...MA PIUTTOSTO PER IL MOTIVO CHE AVREBBE GENERATO ENTRAMBE. TEMEVI LA CAUSA, MA RIVOLGEVI LA TUA ATTENZIONE ALL'EFFETTO.

UN GIORNO IL KUDAN O QUALCOSA DI SIMILE ARRIVERA' FRA DI NOI.
SE AFFRONTERAI LA COSA CON TIMORE, NON RIUSCIRAI A TRARNE VANTAGGIO.

SEMBRA CHE BISOGNERA' ASPETTARE ANCORA UN PO' PERCHE' SI MANIFESTI...

MI SEMBRI SOLLE-VATA.
SI'... FORSE PERCHE' NON ACCADRA' NULLA CHE MERITI UNA PROFEZIA...

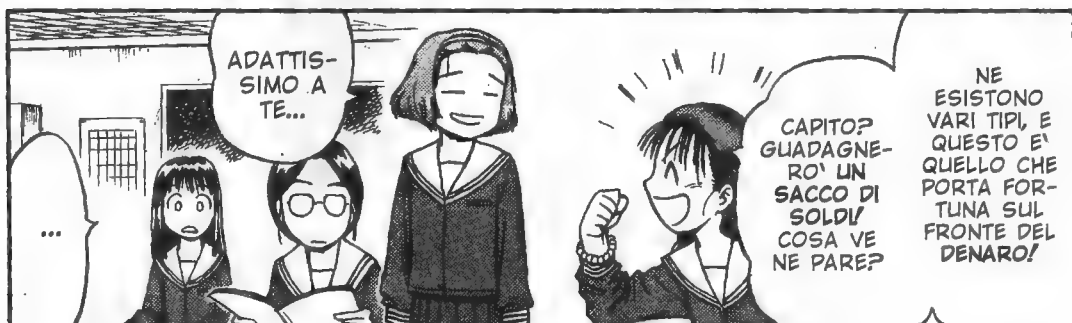
L'AMULETO DEL KUDAN E' COME UN SEME GENE-RATO DA VOCI...
SONO SEMI CHE, DIFFONDENDOSI OVUNQUE, GER-MOGLIANO QUAN-DO TROVANO IL TERRENO IDEALE SU CUI DEPO-SITARSI.

UH?
E QUESTI TERRENI IDEALI SONO DA SEMPRE LA SPERANZA O L'ANSIA DELLA GENTE.

PER PLACARE O FAR SFOGARE I SENTIMENTI REPRESSI DI TANTE PERSONE, IMPOSSIBILI DA ESPRIMERE AN-CHE VOLEN-DO...
...NASCONO IL KUDAN E LA SUA PROFEZIA.
ZAC
ZAC

L'HAI... L'HAI BUTTATO VIA...?

ORMAI E' PASSATO DI MODA.

ADESSO QUESTO AMULETO VA ALLA GRANDE!

E' UN ROSARIO BUDDISTA FATTO A BRACCIA-LETTO!

SU OGNI PERLINA DI VETRO C'E' QUELLA SCRIT-TA... NON MI RICORDO CO-SA DICE, MA E' FAMOSA! GUARDATE!

KATLING

SI', E' VERO!
PARE CHE LE RAPPRESENTAZIONI DEL KUDAN SIANO PIU' DIFFUSE DI QUANTO IMMAGINASSI, TRA GLI APPASSIONATI DI QUEL GENERE DI ARGOMENTI...

EHI!
MA QUESTO NON E' IL DISEGNO CHE FUMI CI HA PORTATO QUALCHE TEMPO FA?

...TANTO CHE ORA SI POSSONO VEDERE OGNI TANTO ANCHE TRA LE PUBBLICITA' DEGLI OGGETTI PORTAFORTUNA, SU VARIE RIVISTE.
FUMI, HAI ANCORA CON TE QUESTA ROBA?
GUARDA!
!

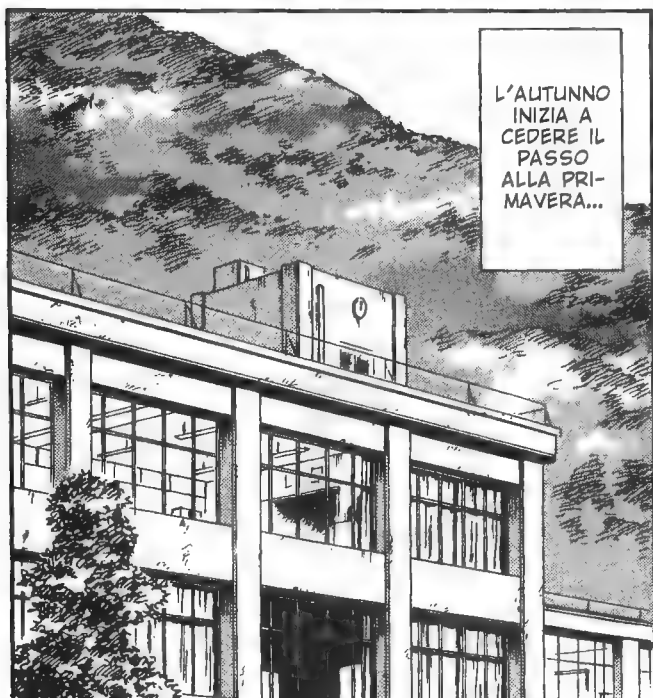
OH, QUELLO?
CHISSA' CHE FINE HA FATTO?
FORSE L'HO BUTTATO VIA...

...E QUESTE SONO LE STATISTICHE...

BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
RUSTLE
RUSTLE

LA PERCENTUALE DI SUICIDI TRA I GIOVANI E' GRAVEMENTE IN AUMENTO OGNI ANNO, E LE CAUSE SONO IN DISCUSSIONE...

L'AUTUNNO INIZIA A CEDERE IL PASSO ALLA PRIMAVERA...

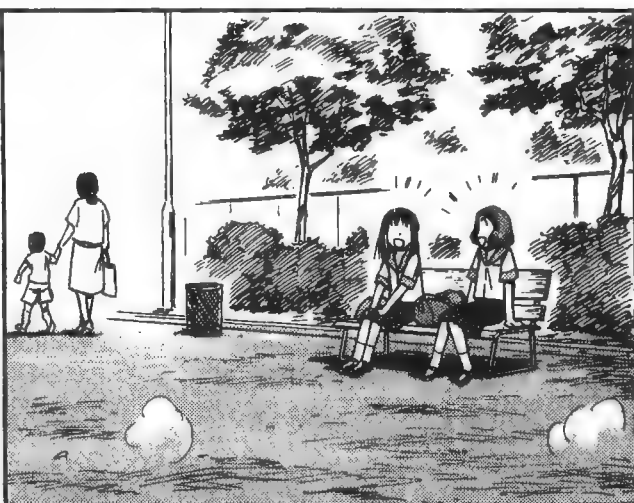
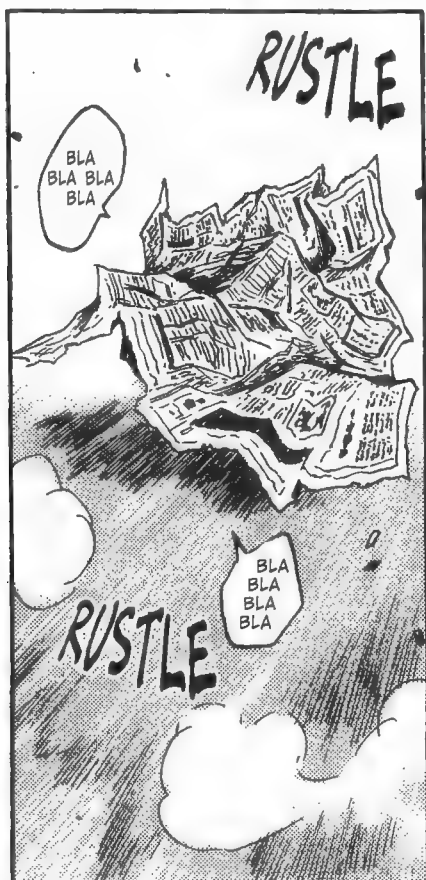
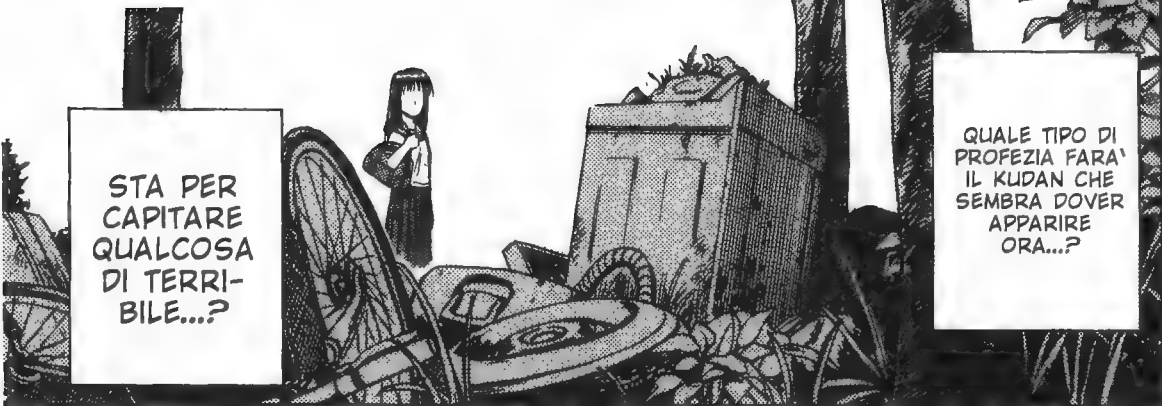
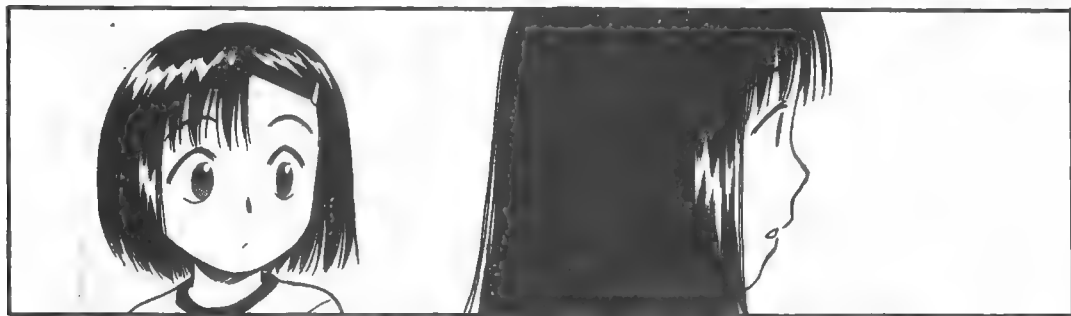
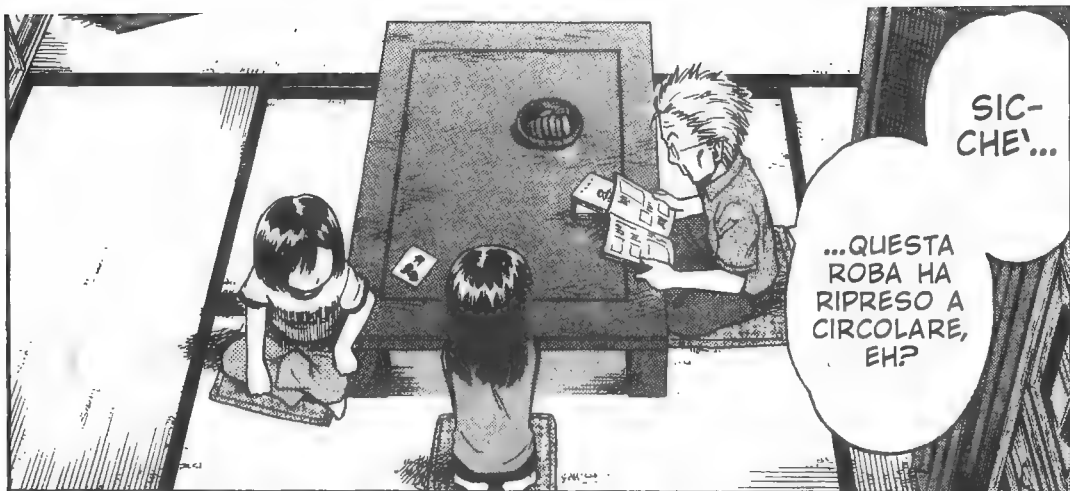
MI PASSI LA SALSA DI SOIA?
L'IMPORTANZA DI SEDUTE PSICANALITICHE...
AH... SI', SCUSA.

QUALE TIPO DI PROFEZIA FARA' IL KUDAN CHE SEMBRA DOVER APPARIRE ORA...?
STA PER CAPITARE QUALCOSA DI TERRIBILE...?

8月4日
投票日

...

RUSTLE
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
RUSTLE

SECONDO QUANTO HA DETTO IL NONNO...

...ANCHE VERSO LA FINE DELL'ULTIMA GUERRA MONDIALE GIRAVANO VOCI SU UNA PRESUNTA APPARIZIONE DEL KUDAN.

SI DISCUTE ANCORA SE LA PROFEZIA CHE FECE ALLORA FOSSE LEGATA ALL'ANNUNCIO DELLA FINE DELLA GUERRA, OPPURE ALLA DIFFUSIONE DI UNA TERRIBILE MALATTIA DOPO IL TERMINE DEL CONFLITTO...

FACENDO RICERCHE AL RIGUARDO, L'APPARIZIONE DEL KUDAN E DEI SUOI SIMILI E' SPESSO COLLEGATA A GUERRE, A PERIODI DI INSTABILITA' POLITICA, A CARESTIE O EPIDEMIE...

MH...
QUELLO CHE HAI VISTO E' UN **MOVIMENTO FETALE**.

PERCHE'? COSA STAI ARCHITETTANDO?
NO, NIENTE DI STRANO...

COME QUANDO UN BAMBINO SI RIGIRA UN PO' NEL GREMBO MATERNO.
NON DEVI SPAVENTARTI.
ALLORA...

E' PROPRIO PERCHE' APPARE COSI' RARAMENTE CHE E' CONSIDERATO DI BUON AUSPICIO.
A PROPOSITO... IL KUDAN E' DESTINATO A **MORIRE** DOPO CIRCA TRE GIORNI DALLA PREDIZIONE. ANCHE GLI ALTRI SPIRITI SIMILI SCOMPAIONO SUBITO DOPO.
ALLA FINE RESTANO SOLO LA SUA PREDIZIONE E IL DISEGNO CHE LO RAFFIGURA.

...SIGNIFICA CHE POTREBBE MANIFESTARSI UN KUDAN, NEI DINTORNI?
BE'...

...**CHI** PUO' DIRLO?

*ORIGINARIO DELLA CINA E RAPPRESENTATO SPESSO COME UN TAPIRO (CHE IN GIAPPONESE SI DICE APPUNTO 'BAKU'), E' LEGATO AL MONDO DEI SOGNI: SHIGERU MIZUKI NE PARLA A LUNGO SULLA SUA **ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI** E L'ABBIAMO VISTO IN UN CELEBRE FILM DI **LAMU'**. KB

*VECCHIO NOME DELLE ZONE CHE SI ESTENDONO TRA LE PROVINCE DI SAGA E NAGASAKI. KB

**VECCHIO NOME DELLA PROVINCIA DI TOYAMA. KB

***TITOLO DI UN ANTICO LIBRO, LA CUI TRADUZIONE (INCERTA) POTREBBE SIGNIFICARE "RACCONTI SENTITI LUNGO LA STRADA". KB

IL KUDAN...

NON-NO?
CHE NE PENSI?

GUARDA QUESTO.
UH?

OH!
FLASH

天 日 子

DI-CE...
"KO-HI-TEN"...
CHE COS'E'?
POP UP
KOMPAK

E' PASSATO MOLTO TEMPO DA QUANDO HANNO CHIUSO QUEL NEGOZIO.
SAREBBE MEGLIO FARE QUALCOSA PRIMA CHE GLI SPIRITI INIZINO A CONSIDERARLO DI LORO PROPRIETA' ESCLUSIVA.

CHE PUZZA...

STRUSH STRUSH STRUSH

ULTIMAMENTE HO COME L'IMPRESSIONE DI VEDERE SEMPRE PIU' SPESSO QUEL GENERE DI SPIRITO...
CHE SIA A CAUSA DELLA COSIDDETTA CRISI ECONOMICA...?

ACCIDENTI!
CHE STRANO AMULETO!
POP UP

RATTLE RATTLE
RATTLE
SECONDO QUANTO DICE FUMI, PARE CHE SIA IN CIRCOLAZIONE GIA' DA UN PO' DI TEMPO...
...E CHE A CAUSA DELLE RIPETUTE RIPRODUZIONI, ORMAI NON SE NE CONOSCA PIU' LA FONTE ORIGINALE...

STRUSH
STRUSH
STRUSH

STRUSH
STRUSH
STRUSH
FLIP

STRUSH
STRUSH
STRUSH

SCUSA, FUMI...
POTRESTI DIRMI DOVE L'HAI TROVATO?
...
FLAPT
A DIRE LA VERITA', NE AVEVO GIA' FATTO DELLE COPIE!
QUANTE NE VUOI?
A-HA! VISTO?! SHIZURU L'HA PRESA NUOVAMENTE SUL SERIO!
CURIOSA, EH?
ECCO... UH... SI'... UN PO' D'INTERESSE... DICIAMO...
POSSO ANCHE PLASTIFICARLE, SE VUOI!
N-NO... PER IL MOMENTO ME NE BASTA UNA...
CHE TIPA...

* VEDI **ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI** DI SHIGERU MIZUKI. KB

BE', HA UNA FACCIA INTERESSANTE... NON E' NIENTE MALE, NON TROVATE?
IO L'HO SEMPRE DETTO... TU SEI STRANA!

SICCOME L'HO TROVATO CARINO, L'HO STAMPATO E PLASTIFICATO.
CARINO... QUEL COSO?!
AH AH AH

RATTLE
RATTLE

OH!

* ...E SE VI RICORDA **KUDANSHI**, IL MOTIVO C'E': ANDATE A RILEGGERVI IL PRIMO EPISODIO DEL MANGA DI ROKURO SHINOFUSA SU **KAPPA MAGAZINE** 138! ABK

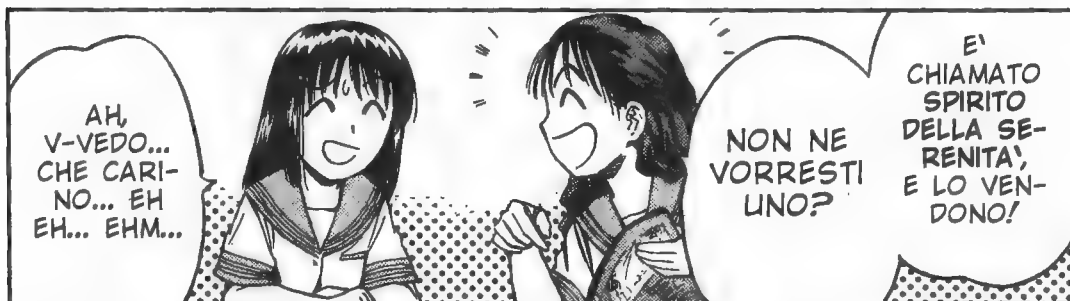
SHINO HA UN'OPINIONE, SU DI LEI...
LE PIACCIONO SEMPLICEMENTE LE **COSE STRANE**.
E ANCORA DI PIU', LE PIACE **FARSI VEDERE** MENTRE SI OCCUPA DI QUELLA ROBA...

NON SO DIRE SE SIA EFFETTIVAMENTE COSI'...

...COMUNQUE, ALLA FINE DELL'ESTATE SCORSA, UN GIORNO ARRIVO' TUTTA ENTUSIASTA...
EHI, GUARDATE! GUARDATE!

CHE COS'E'?
HO TROVATO QUESTO!

SOLO CHE NON MI DA' L'IMPRESSIONE DI CREDERCI VERAMENTE.

WOOOW

DIREI CHE LE INTERESSA QUASI SOLO PER DIVERTIMENTO...

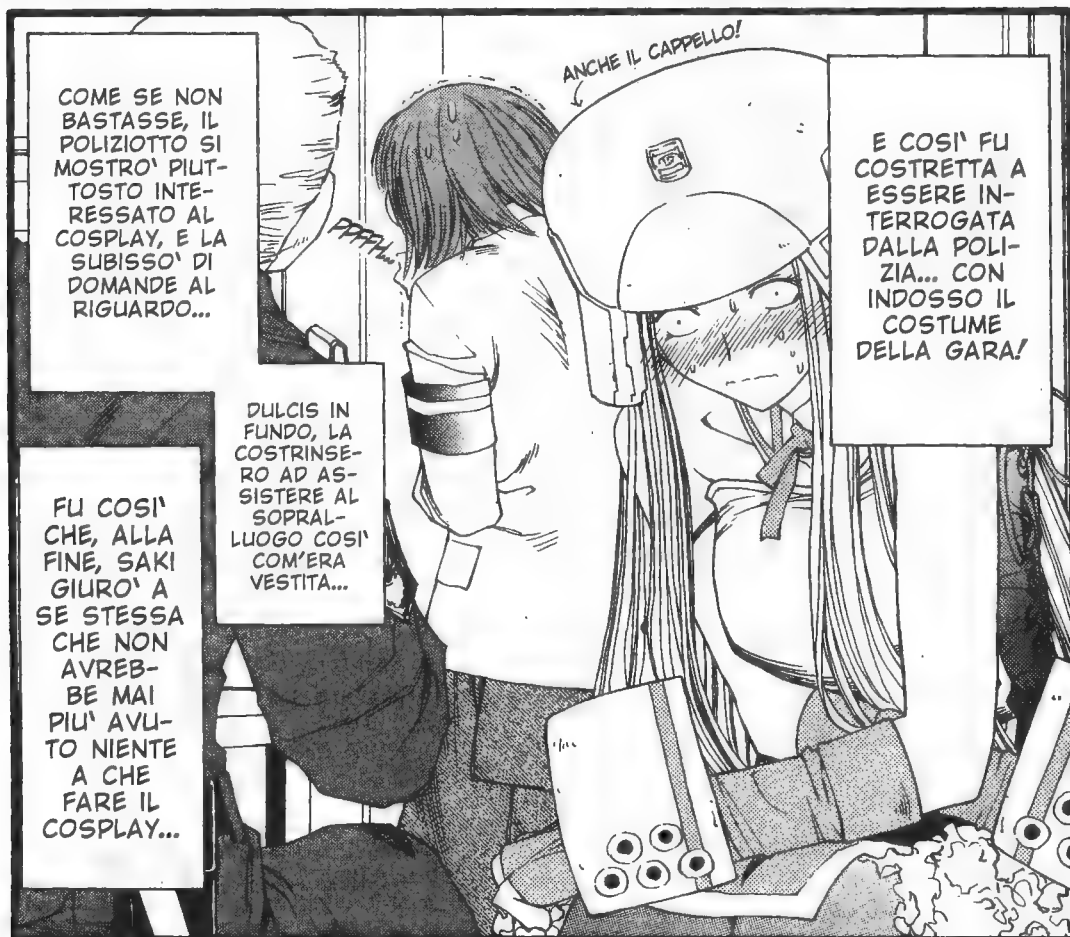
Takatoshi Kumakura

MOKKE

#11 A PROPOSITO DEL KUDAN

E COSI' FU COSTRETTA A ESSERE INTERROGATA DALLA POLIZIA... CON INDOSSO IL COSTUME DELLA GARA!

ANCHE IL CAPPELLO!

PPPFH...

COME SE NON BASTASSE, IL POLIZIOTTO SI MOSTRO' PIUTTOSTO INTERESSATO AL COSPLAY, E LA SUBISSO' DI DOMANDE AL RIGUARDO...

DULCIS IN FUNDO, LA COSTRINSERO AD ASSISTERE AL SOPRALLUOGO COSI' COM'ERA VESTITA...

FU COSI' CHE, ALLA FINE, SAKI GIURO' A SE STESSA CHE NON AVREBBE MAI PIU' AVUTO NIENTE A CHE FARE IL COSPLAY...

OTAKU CLUB - CONTINUA

PER QUESTA RAGIONE...

...PENSO CHE SIA MEGLIO CONTROLLARE DI PERSONA. DEVO PUR CAPIRE DA CHI MI SONO TRAVESTITA, NO?
PROVERO' A LEGGERE I FUMETTI CHE MI HAI PRESTATO.
OH, DEVI FARLO ASSOLUTAMENTE!

SCUSA...
...TU SEI KASUKABE, VERO?
UH? MA TU NON SEI DEL CONSIGLIO AUTONOMO?

POTRESTI SEGUIRMI? AVREMMO BISOGNO DI TE NELLA NOSTRA SEDE...
RIGUARDO ALLA QUESTIONE DELLA TELECAMERA NASCOSTA... E' VENUTO UN POLIZIOTTO... TI VUOLE INTERROGARE...
AH, SI'?
FAMMI CAMBIARE E ARRIVO SUBITO.

VERAMENTE LUI HA CHIESTO DI TE ORA...
COSA?!

DICE CHE COSI' SI FA PRIMA...
STA ASPETTANDO GIA' DA UN SACCO DI TEMPO...
UN MOMENTO!
NON POSSO VENIRE CON QUESTA ROBA ADDOSSO!

...CHE LA PARTE PIU' PIACEVOLE...

...CONSISTE SOPRATTUTTO NELL'IMMEDESIMARSI NEL PERSONAGGIO...

N-NON CI POSSO CREDERE... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE AVESSE **COMPRESO** IL SUO PERSONAGGIO FINO A QUESTO PUNTO...

E' **IMPOSSIBILE...** E POI... E POI...

EHI, PER UNA VOLTA PUOI ANCHE DARLE ATTO DI ESSERE STATA **GRANDE**, NO?!

CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP

ALLA FINE, PROPRIO GRAZIE ALL'ATMOSFERA CREATA DAL SUO CARATTERE FORTE, OTTENNE IL PRIMO POSTO...

M-MA SIAMO SICURI...?

...E, DI CONSEGUENZA, RICEVETTE UNA VALANGA DI RARISSIMI ARTICOLI ORIGINALI RELATIVI ALLA VERSIONE ANIMATA DI **KUJIAN**, OLTRE AL PREZIOSISSIMO AUTOGRAFO DEL REGISTA.

PECCATO CHE SAKI NON SIA IN GRADO DI COMPRENDERNE IL VALORE...

UNA TELECAMERA NASCOSTA!

FLAP

CHI E' IL RESPONSABILE DI QUESTA MANIFESTAZIONE?

EHM... S-SONO IO...
QUESTO TIZIO LO PRENDIAMO IN CUSTODIA NOI DEL COMITATO ESECUTIVO. CONTINUATE PURE CON LA GARA.

TAP
TAP
TAP

CAMMINA!

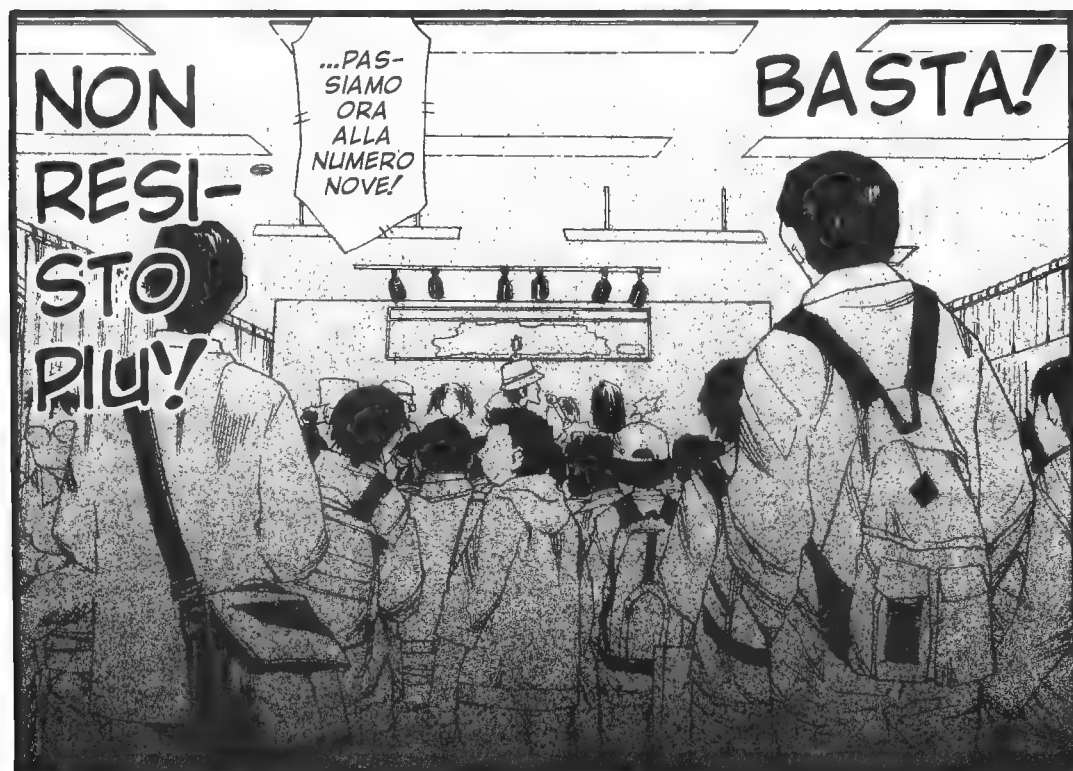
CHE COSA STAI RI-PRENDENDO, TU?!

IO STO SOLO... UGH!
SCIAF

DUNQUE, ORA PASSIAMO ALLA PROSSIMA, CHE INDOSSA I PANNI DI MAORI HARU...
HUFF...

HAI CREATO DA SOLA QUESTO COSTUME?
OH, NO...
N-NO, E' OPERA DI UN MIO AMICO...
...MI STANNO FOTOGRAFANDO!

FLASH
FLASH
WOOW!
DIO MIO!

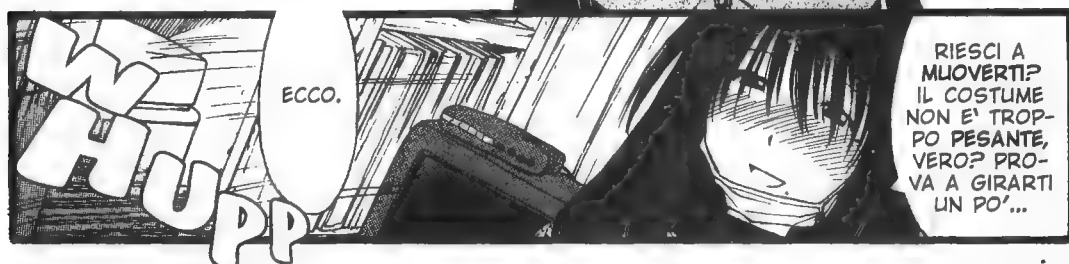
E' FINORA LA TERZA CONCORRENTE CHE INDOSSA I PANNI DEL PERSONAGGIO DI RITSUKO KUEBEL KETTENKLAT!
AH AH? AH AH AH EHM
FLASH
FLASH
FLASH

BASTA!

...PASSIAMO ORA ALLA NUMERO NOVE!

NON RESISTO PIU'!

QUELLA STOFFA E' UNA FODERA, MA RENDE COMUNQUE L'IDEA!
LEI HA UNO SPIRITO D'OSSERVAZIONE DAVVERO ECCEZIONALE, SIGNOR REGISTA!
VUOI TOGLIERTI DI MEZZO, ORA?!
AH AH AH AH AH AH AH AHAH

OTTENERE LA STOFFA PER LE VERE DIVISE SCOLASTICHE E' IMPOSSIBILE.
DOBBIAMO ARRANGIARCI!
HA SENTITO, SIGNOR REGISTA?
QUEL MATERIALE QUASI NON HA UN COLORE PRECISO...

OH, SAKI, SEI SPLENDIDA...
VERAMENTE IO HO LA NAUSEA DAL MOMENTO IN CUI ABBIAMO INIZIATO LA VESTIZIONE...
RIESCI A MUOVERTI? IL COSTUME NON E' TROPPO PESANTE, VERO? PROVA A GIRARTI UN PO'...
ECCO.
WHUPP
OH, SANTO CIELO...
...CHE CARINA!
IO NON CI CAPISCO NULLA...
ANZI, NON NE POSSO PROPRIO PIU'...
QUESTO TUO COMPORTAMENTO NON VA PER NIENTE BENE, PERO! CERCA DI ASTENERTI DA ATTI O FRASI CHE POSSANO ROVINARE L'ATMOSFERA!
HAI SOLO UN MODO PER FARTI ACCETTARE COME COSPLAYER, ORA... DOVRAI ASSUMERE L'ATTEGGIAMENTO DI UNA CHE HA PROVATO QUESTO COSTUME PERCHE' LO TROVA CARINO ANCHE SE NON CONOSCE BENE IL PERSONAGGIO!
VA BENE, VA BENE... GIUNTI A QUESTO PUNTO, ORMAI, POSSO ANCHE FAR FINTA DI ESSERE STUPIDA!
NO! GUAI A TE!

NON PREOCCUPARTI! NON COMMETTO MAI ERRORI QUANDO SI TRATTA DI COSPLAY!
ALLORA, INDOSSA PRIMA DI TUTTO QUESTI COLLANT...
MPF...

ALLORA E' VERO... KASUKABE LO FARA' SUL SERIO...
PROPRIO COSI'! ANCHE NOI NE SIAMO RIMASTI SORPRESI!

SIGH... E' UN PECCATO CHE NON PARTECIPINO, MA QUESTA E' DAVVERO UN'OCCASIONE PREZIOSA...
GIA'... IL MIO SESTO SENSO MI DICE...
...CHE NON CAPITERA' MAI PIU' UN'OCCASIONE DEL GENERE...

...

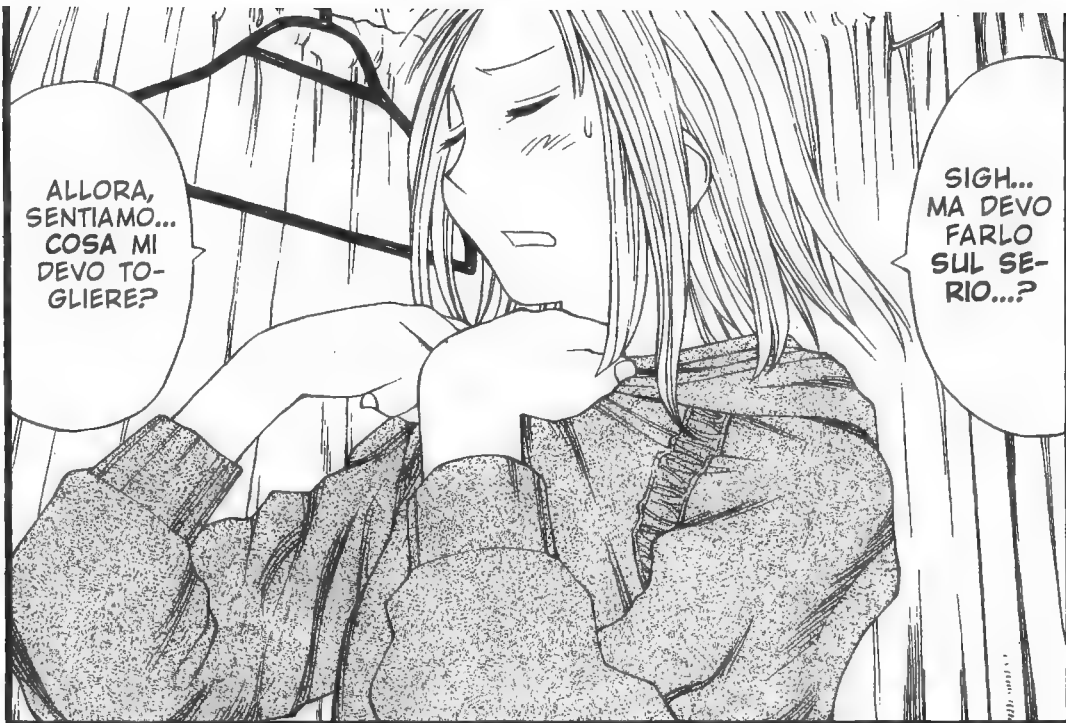
PERO' HO COME L'IMPRESSIONE CHE... CHE QUESTA FORTE EMOZIONE SIA PER LA MAGGIOR PARTE DOVUTA ALLA PREOCCUPAZIONE...
HAI RAGIONE... ANCH'IO LA PENSO COME TE...

PER-MESSO?
BE'?
NON TE LO SEI ANCORA TOLTO!
CALMA! ORA ME LO TOLGO!

...SEI BELLIS-SIMA...
SAKI...
COS...? MA CHE CAVOLO DICI? MI AVEVI VISTO ANCHE AL MARE!

AH AH AH! SI', MA AL MARE TUTTI SONO SEMINUDI... A VEDERTI COSI', IN UN POSTO CHE FREQUENTIAMO DI SOLITO, E COI VESTITI ADDOSSO, L'EF-FETTO E' COM-PLETAMENTE DIVERSO...
MI FAI PAURA! STAI INIZIANDO A RAGIONARE COME QUEL-LI LA'!

ETCIU!
EHI, MI RACCOMANDO... CERCA DI NON DIMENTICARTI DI ATTACCARE QUALCHE PEZZO IMPORTANTE! VORREI EVITARE CHE IL COSTU-ME MI CADA ALL'IMPROV-VISO!
CI SARANNO TANTI APPAS-SIONATI E MANIACI CON LE DANNATE MACCHINETTE FOTOGRAFICHE, GIUSTO?

SIGH... MA DEVO FARLO SUL SERIO...?

ALLORA, SENTIAMO... COSA MI DEVO TOGLIERE?

CONTO SU DI TE, ONO!
AGLI ORDINI!
...MA VOI NON DOVRETE MAI FOTOGRAFARMI!
GUAI A VOI SE ANCHE SOLO OSATE!
COS...?! GUARDA CHE CI SARANNO DECINE DI PERSONE CHE TI FOTOGRAFERANNO!
NON IMPORTA! VOI NON DOVETE FARLO!
TUMP

ALLORA, HAI DATO UN'OCCHIATA AGLI ALBI E ALLE VIDEOCASSETTE CHE TI HO PRESTATO?
SECONDO TE?! NON AVEVO ALCUNA INTENZIONE DI VENIRE, QUINDI PUOI IMMAGINARE...

NORMALMENTE UNA PERSONA DEL GENERE NON AVREBBE IL DIRITTO DI PARTECIPARE...
ALLORA LASCIAMO PERDERE, NO?

SU. SPOGLIATI.
M-MA TU... HAI UN'OTTIMA CERA, OGGI! DANNAZIONE...

COS'E' QUELLO?
UNO SPOGLIATOIO PORTATILE.
ROBA MIA.
MA IO HO CHIUSO LE TENDE.
MEGLIO ESSERE PREVIDENTI.

* RISO CON POLLO E UOVO. KB

ORA GLI E' VIETATO USARLA PER PUNIZIONE!

C'ENTRA SEMPRE.

NON SOLO CI E' STATA IMPOSTA LA **SOSPENSIONE** DELLE ATTIVITA' DEL CIRCOLO, MA ADDIRITTURA NON POSSIAMO NEANCHE PARTECIPARE AL FESTIVAL UNIVERSITARIO!

PER QUANTO IL NOSTRO CIRCOLO SIA **POCO SERIO**, QUESTO E' DAVVERO TROPPO **UMILIANTE** ANCHE PER NOI...

PERCIO', LASCIA CHE TE LO DICA... **DEVI ASSUMERTI LA RESPONSABILITA'** DI QUELLO CHE HAI FATTO.

AIUTO!
MUMBLE MUMBLE
MUMBLE
AVEVO INTENZIONE DI INSEGNARLE BENE GLI ATTEGGIAMENTI TIPICI DEL PERSONAGGIO CHE ANDREBBE A INTERPRETARE... IL SUO FASCINO INTRINSECO, LE SUE ESPRESSIONI E LA SUA GESTUALITA'...
E' NECESSARIO FARLA IMMEDESIMARE NEL PERSONAGGIO IN MANIERA IMPECCABILE... PER FARLO AVREI BISOGNO DI ALMENO TRE SETTIMANE...
IN UNA SETTIMANA SOLA POTRA' AL MASSIMO DARE UN'OCCHIATA AL MATERIALE ICONOGRAFICO... E PER GIUNTA, IO SONO IN QUESTE CONDIZIONI...
FARE COSPLAY SENZA COMPRENDERE IL PERSONAGGIO RELATIVO E' CONTRO OGNI PRINCIPIO DI QUESTA ARTE...
NON DOVREMMO NEMMENO STARE QUI A PARLARNE, NORMALMENTE, MA... E' PROBABILE CHE NON CAPITI MAI PIU' L'OCCASIONE IN CUI SAKI PARTECIPA A UNA GARA DI COSPLAY...
PERCIO', IN QUESTO CASO...

EHI, NON TRARRE CONCLUSIONI AFFRETTATE, ONO!
NON HO ANCORA DETTO CHE LO FACCIO!
ECCO... LO DICO ORA!
MUMBLE
MUMBLE

MA CHE TE NE IMPORTA? PERCHE' NON LO FAI? CONSIDERALA LA TUA PUNIZIONE!
VEDI? ANCHE KOSAKA DICE CHE TI VUOLE VEDERE IN COSTUME!
VORREI VEDERTI IN COSTUME!
CAPIRAI CHE SFORZO! PROPRIO A KOSAKA, LO FAI DIRE...

...ASCOLTA, KASUKABE!
NON AVREI VOLUTO ARRIVARE A QUESTO, MA...

AH, MA CERTO! E CHE MI DITE DEL COSTUME?
SARA' IMPOSSIBILE CREARNE UNO SU MISURA PER ME IN UNA SETTIMANA, GIUSTO?!
NON C'E' NESSUN PROBLEMA. IN UNA SETTIMANA RIESCO A CREARE QUALSIASI TIPO DI COSTUME.
ANZI, CE N'E' GIA' UNO PER TE, KASUKABE!

...
PERCHE'?
PERCHE' TU POTESSI INDOSSARLO APPENA NE AVESSI AVUTO VOGLIA!

MUMBLE
MUMBLE

...
E COME HAI FATTO PER LE MISURE?
TI HO VISTO AL MARE.

TANAKA E' UN FENOMENO!
...SONO AL LIMITE DI TOLLERANZA...
...MENO MALE...

NON MI AVEVA VISTO SOLO ONO?
E PERCHE'?
UNA SETTIMANA E' COMUNQUE POCO...

MMM... POTREBBE ANCHE ESSERE UNA BUONA IDEA...
NON PER RIGIRARE IL COLTELLO NELLA PIAGA, MA E' PER COLPA DI SAKI SE ONO SI TROVA IN QUESTE CONDIZIONI...
M-MA CHE...?
NEANCH'IO VORREI ACCUSARLA, MA E' STATA SAKI A RIDURMI IN QUESTO STATO...

U-UN MOMENTO... NON E' CHE STATE CERCANDO D'INCASTRARMI, VOI DUE?!
SEMBRA QUASI CHE STIATE RECITANDO UN COPIONE! COS'E', VI SIETE MESSI D'ACCORDO PRIMA DI QUESTA RIUNIONE?!
...I-INCASTRARTI... MA CHE DICI...?

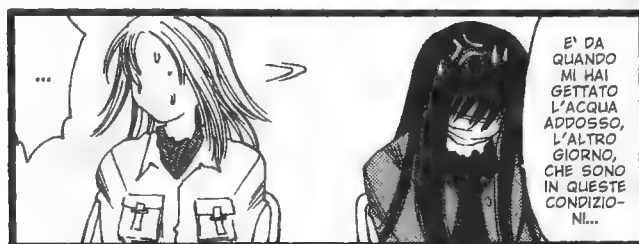
SE SOLO NON AVESSE QUELLA BENDA...
SENTI, ONO... MANCA ANCORA UNA SETTIMANA! GUARIRAI, NO?!
SONO STATA ALL'OSPEDALE...
DICONO CHE SONO ALLERGICA A QUALCOSA...

C'ERA QUALCOSA CHE NON ANDAVA IN QUEL L'ACQUA... LO SAPEVO, IO...
NESSUNO HA IDEA DI QUANDO GUARIRO'...
UGH... C-CAPISCO...

...
VEDIAMO...

* I DUE CIRCOLI SCOLASTICI 'RIVALI' DEL GENSHIKEN, BASATI SULLO STUDIO DEI MANGA E DEGLI ANIME. KB

* SOPRANNOME CHE USA ONO PER IL COSPLAY. LETTI INSIEME VI RICORDANO QUALCUNO, VERO?

GIA'... COME TEMEVO...
E' STATO TUTTO ANNULLATO...
SHOCK
E' DA QUANDO MI HAI GETTATO L'ACQUA ADDOSSO, L'ALTRO GIORNO, CHE SONO IN QUESTE CONDIZIONI...
...

ODDIO... SCUSAMI, ONO...
COMUNQUE MI SEMBRA CHE TU NON SIA MOLTO IN FORMA... E' MEGLIO CHE NON TI SFORZI TROPPO!
ETCIU!

ONO... QUINDI NON SEI NELLE CONDIZIONI DI FARE IL COSPLAY?

E PENSARE CHE CI E' STATO PERMESSO DI PARTECIPARE ALMENO AL CONCORSO DI COSPLAY...
ANZI, DIREI PIUTTOSTO CHE CI HANNO IMPOSTO DI PARTECIPARE!
COSA?! VERAMENTE?
SUL SERIO?
U... UH?

UN 'PICCOLO' INCENDIO, NELL'EPISODIO PRECEDENTE... KB

Kio Shimoku
OTAKU CLUB
LA PUNIZIONE